QUADRINHOS • CINEMA • TV • CULTURA POP

EDITORA EUROPA

Nº 80

MUNDO DOS SUPER HERÓIS

GRANDES ARTISTAS

- A CARREIRA DE DARWYN COOKE
- ENTREVISTA COM DAVID FINCH
- A ARTE DE JOE BENNET

PREACHER

CONHEÇA OS BASTIDORES DA POLÊMICA HQ DA VERTIGO QUE CHEGOU À TV

CASAL DE HERÓIS

LINHA DO TEMPO DA FEITICEIRA ESCARLATE E CURIOSIDADES DO VISÃO

E AINDA

DC REBIRTH

SUPERMAN X MUHAMMAD ALI

TESTE NERD

ANÁLISE INÉDITA!

MARVEL VS DC

UM DOSSIÊ DEFINITIVO QUE REVELA QUEM ESTÁ SE SAINDO MELHOR NO CINEMA, HQS, TV, ACTION-FIGURES E GAMES

EM
PROGRAMAÇÃO
NEM UM
PONTO
E VÍRGULA
É UM ERRO
PEQUENO.

ACERTE NA ESCOLHA DA HOSPEDAGEM.

Locaweb: líder do mercado e especialista em oferecer tudo o que você precisa para o seu site dar certo.

```
<script>
    function promoLocaweb() {

        var texto = "A partir de R$ 14,90 ao mês[1]";
        texto += "Domínio grátis no 1º ano";
        texto += "E-mail com 10 GB de caixa postal";
        texto += "PHP7 e Postgre 9.5";
        texto += "";

        return texto;

        /*
        Seja qual for seu desafio,
        nós temos a solução: locaweb.com.br
        */
    }
</script>
```

1. Valor equivalente à mensalidade para o primeiro ano.

LOCAWEB
conectados com seus desafios

EDITORA EUROPA

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz

MUNDO DOS SUPER-HERÓIS #80
JULHO/2016

Editor e diretor responsável: Aydano Roriz
Diretor executivo: Luiz Siqueira
Diretor editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo – MTb.10.766 – araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editor: Manoel de Souza
Redator: Gustavo Vícola
Editor de arte (projeto e capa): Alexandre Dias (Nani)
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros, André Morelli, Carlos Alberto Bárbaro, Clayton Godinho, Eder Pegoraro, Eduardo Marchiori, Fernando Caruso, Fransérgio Rodrigues, Gabriela Franco, Heitor Pitombo, Jota Silvestre, Nikki Nixon, Ricardo Quartim, Roberto Guedes, Roberto Souza, Vinicius Serpa, Wilson Simonetto (textos) e Andrea Mariz (revisão)

DIRETOR DE PUBLICIDADE
Mauricio Dias (11) 3038-5093

São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Equipe de publicidade: Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Elisângela Xavier, Ligia Caetano, Renato Perón e Roberta Barricelli
Criação: Daniel Bordini (11) 3038-5103
Trafego: Thiago Tane

Outras regiões
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600/9965-8133
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados – (51) 8146-1010
Santa Catarina: MC Representações – (48) 9983-2515
Outros estados: Maurício Dias (11) 3038-5093
EUA e Canadá: Global Media – +1 (650) 306-0880

CIRCULAÇÃO E LIVRARIAS
Gerente: Ézio Vicente (ezio@europanet.com.br)
Equipe: Henrique Guerche, Paula Hanne e Luís Aleff

ATENDIMENTO AO LEITOR E LIVRARIAS
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Coordenação: Tamar Biffi (tamar@europanet.com.br)
Equipe: Carla Dias, Josi Montanari, Regiane Rocha, Camila Brogio, Gabriela Silva, Bruna Fernandes, Bia Moreira e Isabela Lino

EUROPA DIGITAL (www.europanet.com.br)
Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europanet.com.br)
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton, Adriano Severo, Karine Ferreira e Marcos Roberto

PRODUÇÃO E EVENTOS
Gerente: Aida Lima (aida@europanet.com.br)
Equipe: Beth Macedo (produção) e Denise Sodré (propaganda)

LOGÍSTICA
Coordenação: Liliam Lemos (liliam@europanet.com.br)
Equipe: Paulo Lobato e Thiago Cardoso

ADMINISTRAÇÃO
Gerente: Renata Kurosaki
Equipe: Paula Orlandini, Vinícius Serpa e William Costa

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Rua MMDC, 121 São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
São Paulo: (11) 3038-5050
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A revista MUNDO DOS SUPER-HERÓIS é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 16766091). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor exclusivo para o Brasil
Dinap Ltda. Distribuidora Nacional de Publicações
Rua Dr. Kenkiti Shimomoto, 1.678
CEP 06045-390 – Osasco, SP

Impressão: Log&Print Gráfica e Logística S.A.

NOSSA SUPEREQUIPE

ROBERTO ARAÚJO
Chefão da revista. Com décadas de experiência, mostra os caminhos para deixar a **Mundo** mais super.

GUSTAVO VÍCOLA
Fiel à DC mesmo durante *Os Novos 52*, foi agora recompensando com a volta de Wally, o Flash que vale.

JOTA SILVESTRE
Jornalista, fala de HQs e cultura pop na **Mundo** e no *Papo de Quadrinho* (www.papodequadrinho.com.br).

NANI
Designer responsável pela arte da **Mundo**. Em suas horas vagas é um designer responsável.

ROBERTO GUEDES
Escritor, roteirista e editor com poderes nucleares.

EDUARDO MARCHIORI
Mutante que se divide entre salvar o mundo, escrever na **Mundo** e no *Raio X* (www.mutantexis.wordpress.com).

LEONARDO VICENTE
Jornalista de cultura pop no *Fala Animal* (www.fala-animal.blogspot.com.br) e no programa *HQ & Cia.*

HEITOR PITOMBO
Tradutor da *Mad* e de outras coisas maneiras que estão por sair. Como acumulador de grana é um grande baixista.

VINÍCIUS SERPA
Estudante de Relações Públicas, na busca incessante pelo poder da supercomunicação.

CLAYTON GODINHO
Editor do site *Chamando Superamigos*. Lembra-se do tórrido romance com uma feiticeira no sudeste europeu.

GABI FRANCO
Jornalista especializada em cultura pop, cineasta, mãe e criadora do *Minas Nerds*.

EDER PEGORARO
Pesquisador de colecionismo, dá dicas no *Sala de Justiça-Br* (www.saladejustiça-br.com).

ANDRÉ MORELLI
Jornalista e fã da Marvel, mas nessa edição escolheu a DC só por causa do Besouro Azul, o maior herói de todos.

NIKKI NIXON
Marvel é luz, é vida, é alegria! Agora em sabor limão!

MAURÍCIO MUNIZ
Jornalista, editor e tradutor. Se apaixonou de vez pela DC quando leu *Superman Vs. Muhammad Ali*.

FRANSÉRGIO RODRIGUES
Designer, Ilustrador e Amigão da Vizinhança. Em sua teia a balançar, sempre disposto a ajudar.

FERNANDO CARUSO
É ator, comediante, professor e roteirista. Acumula todas essas funções só pra comprar mais quadrinhos.

ALEXEI BARROS
Não se cansa dos jogos velhos e fala sobre game music no *Hadouken* (www.hadouken.wordpress.com).

WILSON SIMONETTO
Do blog *O Pastel Nerd*, não perde uma festa nerd, o que lhe rendeu a alcunha de Homem-Evento.

ROBERTO SOUZA
Professor de desenho da Impacto Quadrinhos. É autor do projeto independente *O Caminho*.

DIZ AÍ!

BRIGA DAS BOAS

Desde que o mundo foi dominado pelos super-heróis, existe uma guerra fria entre marvetes e decenautas. Mas, nessa luta de fãs de Homem de Ferro e cia. contra fãs de Batman e cia., não são usadas armas nucleares ou de destruição em massa. É um embate de argumentos, com um lado sempre tentando provar que é mais importante, que vende mais, que é mais divertido... Bom, não somos partidários de guerras, mas gostamos de botar lenha na fogueira. Veio daí a ideia desse dossiê, uma reportagem como nenhuma outra já publicada no Brasil.

Durante várias semanas, nossa equipe se esmerou para levantar dados de filmes, quadrinhos, séries live-action, animações, games e action-figures para provar qual dos universos tem se destacado mais em cada área. Deixamos nosso lado fanboy de lado e partimos para uma análise o mais isenta possível. Acho que conseguimos e gostei bastante do resultado. Será uma chance de deixar as discussões mais embasadas e (por que não?) até mais divertidas.

Brigas à parte, temos outras reportagens bem interessantes. Duas são homenagens póstumas a personalidades que se foram recentemente: demos uma geral na carreira do brilhante Darwyn Cooke e contamos os bastidores de quando Muhammad Ali enfrentou Superman nas HQs. Fora isso, temos a "dobradinha amorosa" de uma linha do tempo da Feiticeira Escarlate com 10 curiosidades sobre o Visão. Completam a edição, as novidades da nova série *Preacher*, uma entrevista com David Finch e uma aula de desenho com Joe Bennett.

E fique alerta para o mês que vem, pois teremos nossa edição especial de dez anos da **Mundo**. Pode ter certeza que vamos caprichar bastante para ser um momento histórico.

MANOEL DE SOUZA
manoel.souza@europanet.com.br

NESTA EDIÇÃO

7 DESAFIO DOS HERÓIS
Teste seus conhecimentos

10 PENEIRA POP
Notícias, eventos e afins

16 LINHA DO TEMPO
Feiticeira Escarlate

18 ENTREVISTA
David Finch

22 DOSSIÊ
Marvel vs. DC

42 DEZ CURIOSIDADES
Visão

44 CRIADOR
Darwyn Cooke

52 TV
Preacher

56 NA PRANCHETA
Joe Bennett

60 RECEBEMOS
Resenhas de HQs

64 SUPERLEITORES
Comentários e afins

66 ETC & TAL
Divina concorrente

SE FOR O CASO, RECLAME

Nosso objetivo é a Excelência!

Visite nosso site www.europanet.com.br

Correspondência
Rua MMDC, 121 / CEP 05510-900
São Paulo, SP / Fax: (11) 3819-0538

Redação
Tel.: (11) 3038-5109 / Fax: (11) 3819-0538
manoel.souza@europanet.com.br

Publicidade
Tel.: (11) 3038-5093
Fax: (11) 3819-0538
publicidade@europanet.com.br

Vendas (de segunda a sexta, das 8h às 20h)
0800-8888-508 (ligação gratuita)
(11) 3038-5050 (Grande São Paulo)
Fax: (11) 3819-0538
atendimento@europanet.com.br

Digital
www.europadigital.com.br
suportedigital@europanet.com.br
(Desktops, notebooks, tablets e celulares)

Disponível na App Store | Baixe na Windows Store | Google play

@animefriends
animefriendsbr
animefriends

08, 09, 10, 15, 16 e 17 de JULHO

2016 Anime Friends

CAMPO DE MARTE

AV. SANTOS DUMONT, 2241 - SANTANA
SÃO PAULO - PRÓXIMO AO METRÔ CARANDIRU

PETER MILLIGAN

ROTEIRISTA DOS HQS HELLBLAZER, O EXTREMISTA, X-STATIX ENTRE OUTROS

new POP · SAMPA · EDITORA JBC · panini COMICS

AS 4 MAIORES EDITORAS DO MERCADO DE MANGÁS EM UM BATE-PAPO RECHEADO DE NOVIDADES!

DIVERSAS LOJAS ESPECIALIZADAS EM QUADRINHOS E MANGÁS

DEZENAS DE BATE-PAPOS SOBRE QUADRINHOS

16 SÁB 17 DOM TAKUMI TSUTSUI
ATOR DO NINJA
JIRAIYA

16 SÁB SHOHEI 17 DOM KUSAKA
ATOR DO METAL HERO
JIBAN

16 SÁB JASON FAUNT
ATOR DE POWER RANGERS TIME FORCE
RANGER VERMELHO

15 SEX DETO-NATOR
CANTOR DISCÍPULO DO
METAA-AAAAAL

GUILHERME BRIGGS

ATENDENDO A PEDIDOS, CONVIDAMOS UM DOS MELHORES DUBLADORES DO BRASIL

ESPECIAL DUBLAGEM
TARTARUGAS NINJA

GUERRA CIVIL

OS DUBLADORES DE HOMEM DE FERRO (MARCO RIBEIRO) E CAPITÃO AMÉRICA (DUDA ESPINOZA) JUNTOS NUM DESCONTRAIDO BATE-PAPO

WEB POP FESTIVAL 2016

CELLBIT

T3DDY

IRMÃOS PIOLOGO

JÚLIO COCIELO

SATTY

DAMIANI

COELHO

TAZER CRAFT

CAUÊ MOURA

MUCA MURIÇOCA

PARA INGRESSOS, PROGRAMAÇÃO E DEMAIS ATRAÇÕES, ACESSE:

www.ANIMEFRIENDS.com.br

REALIZAÇÃO YAMATO · APOIO MUNDO SUPER HEROIS

12 MENORES DE 12 ANOS SOMENTE ACOMPANHADOS PELOS PAIS OU RESPONSÁVEIS NOMEADOS PELOS MESMOS

IMAGENS ILUSTRATIVAS. ACESSE O SITE PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O EVENTO: WWW.ANIMEFRIENDS.COM.BR

DESAFIO DOS HERÓIS

UM QUIZ PARA QUEM É SUPER

TESTE SEUS PODERES

1

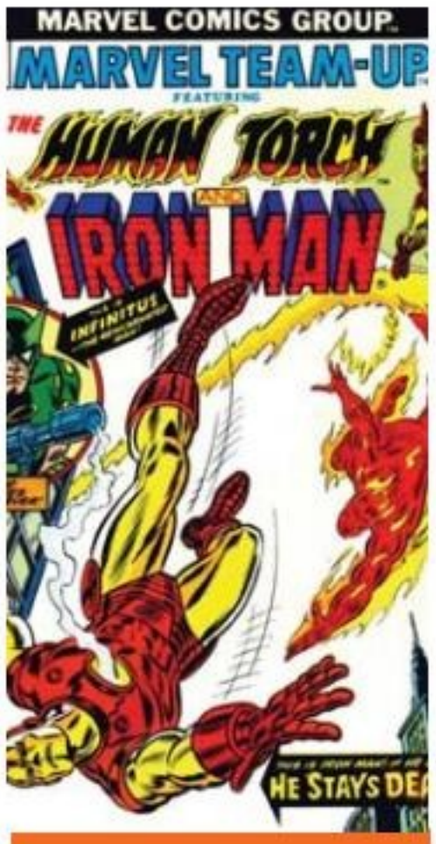
NO SERIADO *O INCRÍVEL HULK*, QUAL CIENTISTA TORNA-SE O GOLIAS ESMERALDA?

2

DE QUE SÃO FEITAS AS GARRAS DE WOLVERINE?

3

COMO SE CHAMA O MORDOMO DO BATMAN?



4

QUEM ERA O ASTRO PRINCIPAL DO GIBI *MARVEL TEAM-UP*?

5

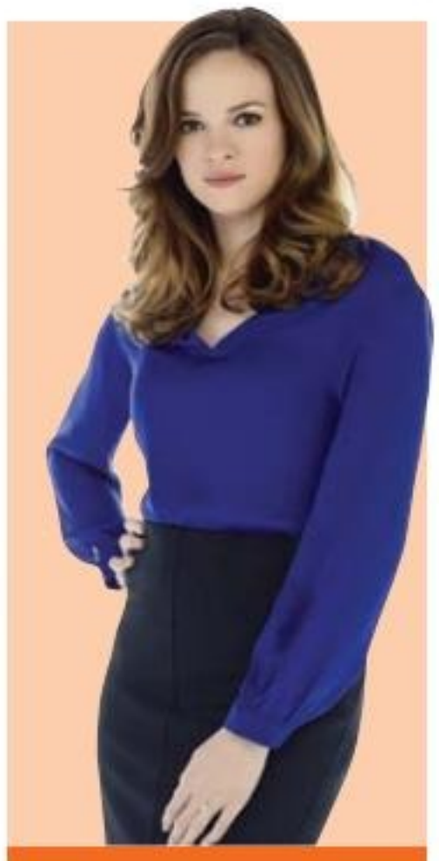
QUEM INTERPRETOU LEX LUTHOR NO FILME *SUPERMAN: O RETORNO*?

6

QUAL A FORMAÇÃO INICIAL DOS WILDC.A.T.S?

7

COMO LUKE CAGE GANHOU SEUS PODERES?



8

QUAL É O PODER DE CAITLIN SNOW NO SERIADO *THE FLASH*?

9

QUAL EMPRESA COMPROU A MARVEL EM 2009?

10

QUEM CRIOU O HERÓI BRASILEIRO FLAMA?

VIRE A PÁGINA E VEJA AS RESPOSTAS

1 Se você disse Bruce Banner, se deu mal, pois o nome do cientista mudou para David Bruce Banner na série de TV. O roteirista Kenneth Johnson achava pouco realista o velho truque das HQs de repetir uma letra no nome e no sobrenome dos heróis e mudou a identidade do cientista. Aliás, a intenção de trazer realismo à série também explica a ausência de vilões fantásticos.

2 Adamantium? Não, amigo, as garras do mutante são feitas de osso. O indestrutível metal é só o revestimento, que torna as lâminas afiadas e inquebráveis. A real natureza das garras foi uma surpresa até para Wolverine, que descobriu a verdade ao ter o metal arrancado de seu corpo por Magneto, em um doloroso processo mostrado na revista *X-Men* 25 (1993).

3 Alfred Thaddeus Crane Pennyworth – mas se você respondeu só Alfred, está valendo. A serviço dos Wayne há décadas, ele viu o nascimento do jovem Bruce e o criou como seu próprio filho após o assassinato de Thomas e Martha Wayne. Quando o rapaz assumiu a identidade de Batman, Alfred tornou-se seu maior aliado. O mordomo estreou em *Batman* 16 (1943).

4 Coube ao Homem-Aranha receber um herói convidado a cada edição de *Marvel Team-Up*. Logo na estreia, em 1972, ele e o Tocha Humana encararam o Homem-Areia. Nos meses seguintes, o Aranha atuou ao lado de diversos heróis, como Nick Fury, Capitão América, Pantera Negra e outros. São raras as edições que não contaram com o Cabeça de Teia. A série acabou no número 150 (1985).

5 O filme contou com Kevin Spacey no papel do vilão. O ator sempre foi a principal escolha dos produtores, o que fez com que o cronograma de filmagem fosse atrasado em seis semanas para se adequar à agenda de Spacey. Devido ao filme ser continuação direta de *Superman* (1978) e *Superman II* (1980), o personagem é o mesmo encarnado por Gene Hackman nos dois longas.

AGORA, VAMOS DESCOBRIR SEU NÍVEL DE PODER

FERA B'WANA

0 a 3 ACERTOS

CALOURO DEDICADO: A selva das HQs é hostil para novatos, mas só de estar com essa **Mundo** em mãos, você demonstra ter potencial para se tornar um grande guerreiro.

KAZAR

4 a 8 ACERTOS

AVENTUREIRO EXPERIENTE: Você parece se aventurar por essa floresta desde criança, pois seu conhecimento sobre a fauna dos quadrinhos é profundo. Continue a se aventurar.

TARZAN

9 a 10 ACERTOS

REALEZA SELVAGEM: Você é o rei das selvas e é respeitado por todas as feras e habitantes do mundo das HQs. Mas não pare de explorar. Você se surpreenderá com o que há escondido na floresta.

6 A equipe inicial tinha oito membros: Bandoleiro, Devota, Espartano, Lacuna, Marreta, Vodu, Warblade e o empresário Jacob Marlowe, o patrono do grupo. Com estreia em *Wildc.a.t.s* 1 (1992), a equipe foi uma das principais do recém-criado Universo Image. Anos depois, migrou para a DC e tornou-se parte do cenário habitado por Batman, Superman e outros heróis.

7 O herói desenvolveu superforça e pele invulnerável devido a um experimento científico na prisão, onde cumpria pena por um crime que não cometeu. Em troca de sua liberdade, Lucas Cage aceitou ser cobaia da experiência, mas o processo foi sabotado e resultou em uma violenta explosão que lhe deu poderes. Sua origem foi mostrada no gibi *Luke Cage, Heroe for Hire* 1 (1972).

8 Nenhum. Ao contrário de sua contraparte nos gibis, capaz de gerar frio intenso e que atende pelo codinome de Nevasca, Caitlin (interpretada por Danielle Panabaker) é uma mulher comum na série de TV, em que atua como uma brilhante cientista aliada ao Flash. Contudo, a versão de Caitlin que habita o universo paralelo mostrado na trama é mais parecida com a versão das HQs. Essa sim, pode manipular o frio.

9 A Marvel foi adquirida pela Disney em 31 de agosto de 2009 pela bagatela de US$ 4 bilhões. A aquisição foi uma das principais notícias do mercado financeiro na época, mas deixou muitos fãs preocupados com o rumo das HQs. O temor foi em vão, pois, até agora, a Disney manteve a liberdade criativa da editora, ocupando-se mais do conteúdo dos filmes do Universo Marvel.

10 O personagem é uma criação do quadrinhista paraibano Deodato Borges e surgiu no programa de rádio *As Aventuras do Flama* (1961), apresentado pelo próprio autor. O herói fez tanto sucesso que ganhou uma série em quadrinhos, em 1963, lançada de modo independente por Deodato. As revistas são difíceis de achar, mas as HQs podem ser lidas em versão digital no aplicativo *Social Comics*.

UMA IMAGEM

DECORAÇÃO MUTANTE – Esse pôster enfeitou o quarto de muitos marvetes décadas atrás. O cartaz, de 1984, foi criado como material de divulgação dos gibis da Marvel e enviado às comic shops no início do ano, mas logo passou a ser feito para a venda. A imagem é do então novato Butch Guice e mostra como os X-Men eram no início daquela década: a líder Tempestade exibia seu aclamado moicano, Wolverine usava um traje alternativo e Colossus, Noturno e Kitty Pryde despontavam como queridinhos dos fãs.

Guice, que nunca tinha desenhado uma HQ dos mutantes, não foi escolhido à toa. O pôster chegou às lojas junto com *X-Men and the Micronauts*, uma minissérie que contou com a arte de Guice e criada para impulsionar o gibi dos Micronautas, desenhado por ele há mais de um ano. "Esse foi o motivo para eu desenhar os X-Men, com os quais eu não estava normalmente associado", disse à **Mundo**.

PENEIRA POP

MUDANÇA DE PLANOS

As novidades da DC para renovar seus quadrinhos e conquistar as outras mídias

Por Leonardo Vicente

Encontros entre heróis na TV serão mais frequentes

A editora de Batman, Superman e cia. vinha sendo duramente criticada nos últimos anos por sua participação inexpressiva nos cinemas e uma fase decepcionante nas HQs. Mas isso começou a mudar em maio, quando a empresa criou um setor específico para filmes, reformulou seus gibis, fortaleceu as atrações da TV e ganhou até uma nova logomarca.

Renascimento

Dentre as novidades, a única que já está ao alcance dos fãs é a reformulação editorial *Rebirth*, que estreou com o gibi *DC Universe Rebirth*, lançado em 25 de maio e que já está na 3ª impressão. Ele inicia uma época de renovação do Universo DC, focada em resgatar a essência dos personagens. A novidade é encabeçada pelo Chefe Criativo da editora, Geoff Johns, conhecido por acertar as complexas cronologias de alguns heróis e consertar presepadas cometidas por outros autores.

Sob seu comando, estão diversos quadrinhistas responsáveis pelas novas séries mensais e que focam esforços em retomar antigos relacionamentos entre os personagens, bem como o legado de alguns heróis. A ideia é contrastar os gibis soturnos e pouco inspirados da fase *Os Novos 52* com o tradicional otimismo e heroísmo que a DC deixou para trás.

O resultado é uma nova linha de gibis que está resgatando o interesse dos leitores ao apresentar Superman, Wally West e outros em suas versões clássicas, retomar o amor entre Arqueiro Verde e Canário Negro, reunir os Titãs originais e ainda contar com a volta de Ted Kord, o Besouro Azul adorado pelos antigos fãs. Tudo engendrado para usar o que deu certo em *Os Novos 52* misturado aos elementos mais importantes da mitologia clássica dos heróis.

Logotipo

A chegada de *DC Universe Rebirth* às comic shops marcou a estreia do novo logo da editora. Com um estilo retrô, o símbolo assemelha-se ao usado pela DC

Com Rebirth, o Universo DC ficará mais coeso

Com a criação da *DC Films*, o novo longa do Batman fica sob controle geral do cineasta Ben Affleck e até a Arlequina pode ganhar um filme-solo

Wally West é o fio condutor da fase *Rebirth*, a grande estratégia da DC para resgatar o esplendor de seus heróis nos quadrinhos

no início dos anos 1970 e é bem mais simples do que o adotado em 2011, no início da fase *Os Novos 52*.

A simplicidade não é à toa, como explicado no site da DC. "A marca evoluiu para sustentar histórias em diferentes mídias", disse o Vice-Presidente de Marketing, Amit Desai. Além de aparecer na capa de *DC Universe Rebirth*, o atual logo já é usado no app *DC All Access* e no site da editora.

DC Films

Além de liderar os esforços de resgatar a glória da DC nos quadrinhos, Geoff Johns também se tornou de extrema importância para o futuro cinematográfico da empresa. Em maio foi anunciada a *DC Films*, uma divisão que cuidará das adaptações dos personagens para os cinemas. Johns está no comando ao lado do produtor Jon Berg e é responsável pela supervisão e produção dos novos longa-metragens.

No caminho oposto ao tomado pelo diretor Zack Snyder em *Batman vs. Superman*, Johns declarou que a DC precisa de mais otimismo e esperança. O que isso significa exatamente só saberemos a longo prazo, mas já há algumas novidades, como o cineasta Ben Affleck ter ganhado mais controle sobre o filme-solo do Batman, em que será o ator principal, diretor, roteirista e produtor.

Boatos dão conta de que Arlequina também pode ganhar um filme próprio, que contará com coadjuvantes femininas como Batgirl e Hera Venenosa. Até o herói do futuro Gladiador Dourado pode chegar às telas, com produção de Greg Berlanti (um dos nomes mais importantes das séries de TV da DC) e roteiro de Zack Stentz, que recentemente escreveu um episódio de *The Flash*.

Seriados

Uma das poucas mídias em que a DC vinha arrancando elogios era na TV, mas isso não significa que não ocorrerão mudanças nesse segmento. A principal acontece no seriado da *Supergirl*, que foi renovado após uma primeira temporada de sucesso exibida pela CBS. A novidade é que agora a série passa a ser transmitida pelo canal CW, que já reúne *Arrow*, *The Flash* e *Legends of Tomorrow* (além de *iZombie*, baseada em uma série em quadrinhos da Vertigo, o selo adulto da DC).

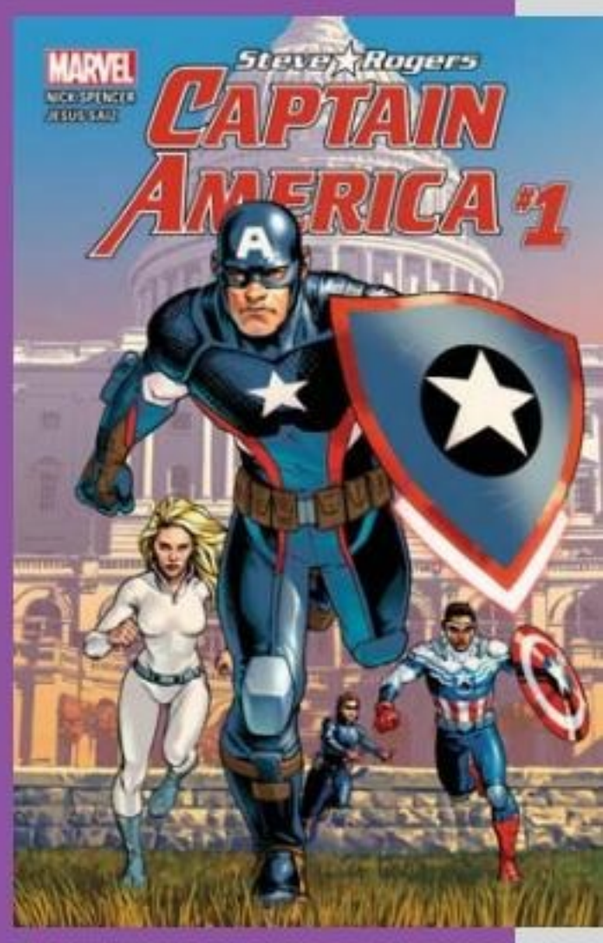
Com isso, foi confirmado algo que o ator Grant Gustin (que encarna o Flash) vinha indicando há meses: um grande crossover envolvendo as quatro séries no final do ano. Além disso, o seriado animado da heroína Víxen, exibido online, ganhará uma nova temporada e a personagem já teve sua aparição live-action confirmada nos seriados de seus colegas. Da mesma forma, os membros da equipe Sociedade da Justiça aparecerão em *Legends of Tomorrow*.

As mudanças são muitas, mas necessárias, visto que a empresa estava nitidamente ficando para trás na corrida pelo gosto dos fãs. Com todas essas novidades, o futuro parece bem promissor para a DC, em todos os formatos e mídias.

O novo logo da DC foi projetado para ir além das HQs e será usado em diversas mídias

E NA MARVEL?

No mesmo dia em que *DC Universe Rebirth* chegou às comic shops, a Casa das Ideias lançou a primeira edição da nova série mensal *Captain America: Steve Rogers* e atrapalhou o momento de fama da rival. A edição marca o retorno de Rogers à identidade de Capitão América, até então usada pelo aliado Falcão. Mas o gibi causou furor entre os fãs com a revelação da última página, em que Rogers indica sempre ter sido um agente da organização terrorista – e fundada por nazistas – Hidra. A ideia rendeu até ameaças de morte ao roteirista Nick Spencer e muitos leitores fizeram vídeos queimando a HQ. Nada disso impediu que *Captain America: Steve Rogers* 1 esgotasse nas lojas e distribuidora, levando a Marvel a publicar uma segunda tiragem.



O novo gibi do Capitão gerou polêmicas entre os fãs

Outra novidade anunciada pela empresa é o início de uma nova fase editorial chamada *Marvel NOW*, a segunda a levar esse nome – a primeira vez foi em 2012. Além do nome, nenhuma novidade foi revelada até o fechamento da edição.

SÓ DIVERSÃO

Terceiro filme da trilogia é correto, mas não se aprofunda tanto quanto poderia

Por Gabi Franco

Os trailers anunciados antes da estreia de *X-Men: Apocalipse* fizeram brilhar os olhos dos fãs. Prometiam cenas de ação eletrizantes, efeitos especiais de primeira linha e a introdução de novos personagens, como Psylocke e Jubileu. Infelizmente, esses cuidados não fizeram jus à trama, focada na origem do vilão Apocalipse (Oscar Isaac), o primeiro mutante da Terra.

Surgido no antigo Egito, o vilão é reanimado na década de 1980 e recruta quatro mutantes desgarrados como aliados: Anjo (Ben Hardy), Psylocke (Olivia Munn), Tempestade (Alexandra Shipp) e Magneto (Michael Fassbender). O visual desses heróis é incrível e fiel às HQs.

Depois de várias reapresentações de personagens, o clímax do filme é o confronto entre os Cavaleiros de Apocalipse e os X-Men, com destaque para a batalha psíquica entre Professor Xavier (James McAvoy) e o vilão e, é claro, a manifestação de poderes de Jean Grey (em uma interpretação sem graça de Sophie Turner). A participação de Pietro Maximoff, o Mercúrio, também merece destaque. Ele é o alívio cômico e um dos grandes heróis do filme, a quem são reservadas cenas memoráveis. É bom, mas não ótimo.

Pena que muitas personagens femininas foram mal exploradas. Psylocke e Tempestade têm atuação quase nula, resumindo-se praticamente às cenas mostradas nos trailers. Mística (Jennifer Lawrence) aparece em Berlim para resgatar o jovem Noturno (Kodi Smit-McPhee) e some na maior parte do filme. Mas o pior aconteceu com Jubileu (Lana Condor), que fez mera figuração. Uma decepção.

O que salva o filme e o torna puro entretenimento é a ambientação na década de 1980 e tudo relacionado a esse cenário, trazendo uma pitada de saudosismo à uma história arrastada. No geral, algumas aparições surpresa de personagens (um certo mutante canadense) e altas doses de fan service, além de muitos uniformes coloridos, uma ótima trilha sonora e uma franca homenagem ao roteirista Chris Claremont, que escreveu as HQs dos Filhos do Átomo por décadas. Nota 7.

A nova formação dos X-Men funciona, mas ainda há alguns pontos a acertar

Mercúrio roubou a cena, mas Psylocke mandou mal

OUTRAS OPINIÕES DA NOSSA EQUIPE

EDUARDO MARCHIORI
O filme tem um ritmo bastante lento e as coisas demoram a acontecer. Uma edição melhor poderia tornar tudo mais ágil. Também achei desnecessária a repetição da cena com Mercúrio. Mas os momentos de ação são empolgantes, com atuações competentes.

CARLOS ALBERTO BÁRBARO
Divertido e empolgante em alguns momentos, *X-Men: Apocalipse* peca por ser apenas mais um filme de ação, sem continuar a ótima abordagem política e racial que vinha fazendo até aqui.

LEONARDO VICENTE
O mais fraco da nova trilogia iniciada em *Primeira Classe*, *X-Men: Apocalipse* é também o primeiro desde *X-Men 2* a ter uma equipe realmente funcional. Divertido, cheio de homenagens, pavimenta o caminho para outros longas, corrigindo desvios da trilogia original.

MANOEL DE SOUZA
Fiquei surpreso com o resultado pois não esperava muita coisa. A cena de salvamento encabeçada pelo Mercúrio é sensacional, os momentos familiares de Magneto emocionam e a maior parte dos "novos" X-Men convence, com destaque para Noturno. Nota 8,5.

GUSTAVO VÍCOLA
Ainda que o filme seja o mais fraco da nova trilogia, sempre é legal encontrar os X-Men nas telas. Um dos acertos é a estreia de heróis clássicos no novo universo cinematográfico, caso de Jean Grey, Noturno, Tempestade e Ciclope. Summers e Ororo estão bem melhor caracterizados do que suas versões antigas e provam ter fôlego para novas aparições.

A exposição conta com itens como o capacete de Magneto, as garras de Wolverine e mais

ITENS MUTANTES

No embalo do novo filme dos mutantes, o Museu da Imagem e do Som (MIS) levou a São Paulo, SP, a mostra *X-Men Filmes Expo*, que reúne mais de 40 peças usadas nas gravações dos diversos longas da série.

Entre os itens em exposição estão as garras de osso de Wolverine mostradas em *X-Men Origens: Wolverine* (2009) e *Dias de Um Futuro Esquecido* (2014), o visor do Ciclope mostrado em *X-Men: O Filme* (2000), uniformes, como o que Charles Xavier usou em *Primeira Classe* (2011) e mais.

A exposição foi pensada para acomodar as peças de maneira adequada. Elas estão reunidas em cenários temáticos de acordo com o filme em que apareceram. O capacete que Magneto usou em *Dias de Um Futuro Esquecido*, por exemplo, faz referência ao ataque do mutante ao presidente dos Estados Unidos na Casa Branca. *X-Men Filmes Expo* estreou em 17 de maio e fica até 3 de julho. A entrada é franca.

A cúpula responsável pela Bienal de Quadrinhos de Curitiba

AGORA É BIENAL

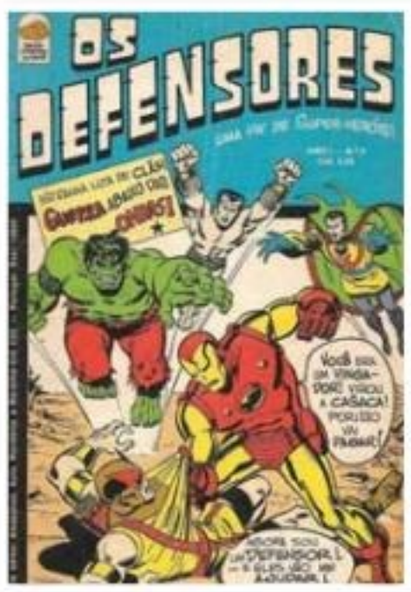
E vem aí mais uma edição da terceira maior convenção de quadrinhos do país. Em evento realizado na Gibiteca de Curitiba (a mais antiga do Brasil), em 9 de maio, foi anunciada a data da próxima *Gibicon*, que passa a se chamar *Bienal de Quadrinhos de Curitiba* e acontece de 8 a 11 de setembro, no Museu Municipal de Arte (MuMA).

A organização pretende realizar um encontro ainda mais grandioso do que as três edições anteriores e para isso convocou uma curadoria de peso, formada por André Caliman, Ibraim Roberson, Lobo, Mitie Taketani, Rafael Coutinho e o colaborador da **Mundo**, Heitor Pitombo. Entre os convidados já anunciados estão a israelense Rutu Modan, a equatoriana Power Paola e astros brasileiros como Benício, Jaguar, Laerte e Luiz Gê.

OUTROS JULHOS

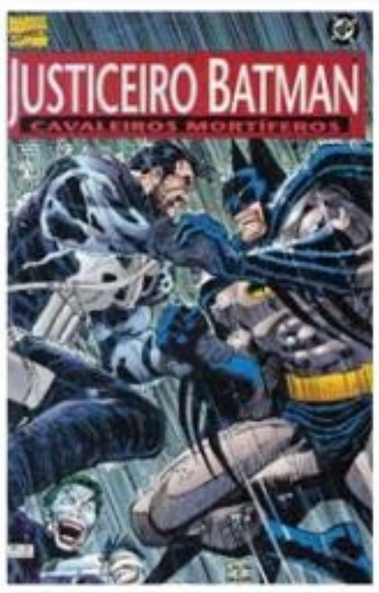
OS GIBIS QUE SE DESTACARAM NAS BANCAS EM...

POR GUSTAVO VÍCOLA



...1976 A nova série mensal da Bloch, *Os Defensores*, continuou a todo vapor e trouxe a participação especial do Gavião Arqueiro na edição 3. Foi uma época em que o herói estava fora dos Vingadores e unia-se a outros parceiros na luta contra o crime. Nesse gibi, ele se junta aos Defensores contra o vilão submarino Attuma e fica na equipe por um tempo.

...1986 Uma das histórias mais aclamadas do Amigão da Vizinhança saiu em *Homem-Aranha* 37 (Ed. Abril), em que o herói encara o poderoso vilão Fanático. Com roteiro de Roger Stern e desenhos de John Romita Jr., a HQ mostra o desesperado esforço do Aranha em deter o vilão e salvar a vida da idosa Madame Teia.



...1996 O primeiro confronto entre Frank Castle e Bruce Wayne aconteceu no especial *Justiceiro & Batman: Cavaleiros Mortíferos* (Ed. Abril). Na trama, Castle persegue o criminoso Retalho até Gotham, onde encara o Homem-Morcego. A HQ conta com uma equipe criativa campeã: Chuck Dixon (roteiro), Romita Jr. (desenhos) e Klaus Janson (arte-final).

...2006 Uma inspirada visão de como seria o Universo DC após a 2ª Guerra é o foco da minissérie *The New Frontier*, que estreou no Brasil em *DC: A Nova Fronteira* vol. 1 (Panini). De autoria de Darwyn Cooke (roteiro e arte), a premiada HQ mostra como Lanterna Verde, Mulher-Maravilha, Superman e outros heróis lidam com questões políticas da época.

CAPAS CEDIDAS PELO SITE GUIA DOS QUADRINHOS (WWW.GUIADOSQUADRINHOS.COM)

UNIVERSO MARVEL DC

POR ROBERTO GUEDES

O maior de todos

O pugilista Muhammad Ali, falecido em 3 de junho de 2016, é um dos mais célebres esportistas do século 20. Isso se deve não apenas à sua força e precisão técnica, mas também à sua personalidade expansiva, posicionamento político e luta contra o racismo. Famoso e adorado por milhões, ele foi transportado para os quadrinhos pela DC e protagonizou, ao lado do Superman, um grande épico das HQs.

A clássica capa do álbum reúne rostos conhecidos do mundo real e das HQs

Cassius Marcellus Clay Jr. mudou seu nome para Muhammad Ali em 1965 ao se converter ao Islamismo e filiar-se ao grupo religioso Nação do Islã. Ele causou polêmica ao não se alistar para a Guerra do Vietnã e por isso teve seu título de campeão dos Pesos-Pesados confiscado, sendo proibido de lutar até 1970. Nesse ínterim realizou inúmeras palestras em que criticava a guerra e advogava contra as injustiças raciais. Sua popularidade atingiu níveis estratosféricos ao vencer George Foreman, em 1974, o que motivou a DC a lançar uma revista com Ali.

A HQ teve que ser aprovada pelo líder espiritual de Ali

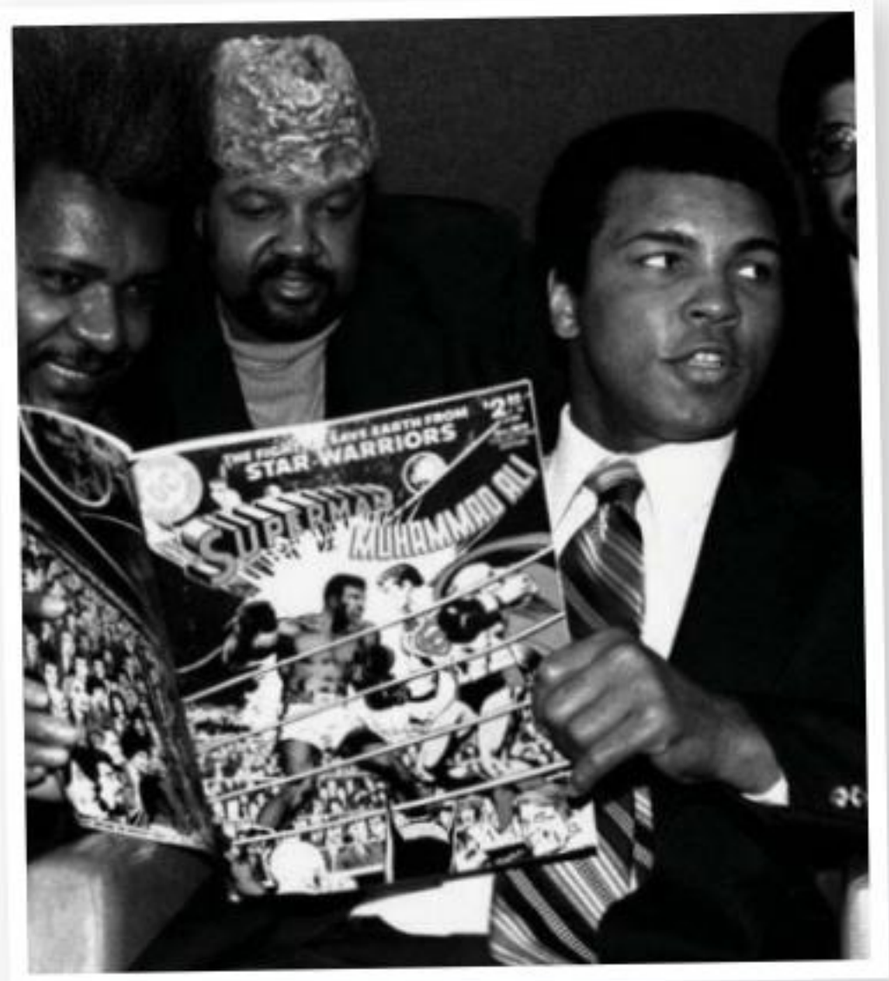
O editor Julius Schwartz sugeriu que Ali enfrentasse o Superman nos ringues. Denny O'Neil foi escalado para escrever o roteiro, enquanto o experiente desenhista Joe Kubert produziu uma capa dupla com os oponentes no ringue e cercados por uma plateia. Contudo, os representantes de Ali não gostaram do modo como ele foi retratado e a DC substituiu Kubert por Neal Adams. "Quando eu vi a capa do Joe, saquei que não conseguiria fazer nada melhor, assim mantive o layout, mas no meu traço", explicou Adams à *Comic Book Artist Special Edition* (1999). Na plateia, o desenhista substituiu os rostos anônimos por personalidades do mundo real e das HQs, como Jimmy Carter (então presidente dos Estados Unidos), Pelé, Batman, Alfred E. Newman (mascote da *Mad*) e outras.

Algumas pessoas não aprovaram a brincadeira e pediram para não aparecer, caso de John Wayne. Como o ator já havia sido desenhado, Adams o disfarçou com um bigode. Outro empecilho veio do líder da Nação Islâmica e guia espiritual de Ali, Elijah Muhammad. "Era Elijah quem decidia o que estava certo ou não na HQ. Assim, Denny e eu pegamos um avião para que ele pudesse nos conhecer", lembrou Adams.

A HQ começou a ser produzida em 1976, mas sofreu atrasos, pois Adams tinha os negócios de sua empresa (o estúdio Continuity) para tocar. O'Neil saiu no meio do projeto e coube a Adams finalizar o texto, enquanto seu sócio, Dick Giordano, e Terry Austin cuidaram da arte-final. *Superman vs. Muhammad Ali* saiu em 1978, em formato tabloide e foi relançado em 2010, em tamanho menor e capa dura.

Na trama, Superman e Ali se unem para impedir que alienígenas dominem a Terra, mas são obrigados a se enfrentar no ringue (com o Homem de Aço privado de seus poderes). A revista esgotou rapidamente, embora não tenham faltado críticas ao enredo. Porém Adams pensa diferente: "Foi o melhor gibi que eu fiz. Além da história ser muito bonita, em minha opinião, Superman e Ali são os maiores".

A arte de Neal Adams agradou aos representantes de Ali



NA AMIZADE

Um novo evento de HQs em São Paulo, SP, o *Amigos & Quadrinhos*, vem ganhando força e sua segunda edição, realizada em 14 de maio, contou com cerca de 500 visitantes e 50 expositores. Além disso, o encontro recebeu artistas e palestrantes convidados, como o desenhista Will Conrad, o roteirista Felipe Folgosi e o editor da Panini, Levi Trindade, entre outros.

Curiosamente o *Amigos & Quadrinhos 2* aconteceu na Associação Naniwa Kai, que abrigou o tradicional *Festival Guia dos Quadrinhos* durante anos, até 2015. "O fato de ser na antiga casa do *Festival* é sensacional. Eu me espelho muito nesse evento e ainda o considero o mais charmoso da cidade", disse o Márcio Pescuma à **Mundo**. Proprietário da loja *Empório HQ*, ele é um dos organizadores do *Amigos & Quadrinhos* junto com a equipe do canal de internet *Distopia Cast*, que garantiu a presença de vários youtubers no encontro.

O editor da Panini Levi Trindade conversa com os visitantes do *Amigos & Quadrinhos 2*

HISTÓRIAS DE UM PIONEIRO

Lançado para coincidir com os 50 anos do lançamento de *Ficção*, considerado o primeiro fanzine brasileiro, a minibiografia de seu criador, Edson Rontani, é mais um trabalho de fôlego do pesquisador Gonçalo Júnior. O livro *O Inventor do Fanzine* aborda a relação de Rontani com os quadrinhos, sua vida pessoal, a carreira como cartunista em Piracicaba, bem como a trajetória de sua publicação caseira *Ficção*. *O Inventor do Fanzine* saiu pela editora Marca de Fantasia, tem 112 páginas e custa R$ 25.

O livro aborda os bastidores do primeiro fanzine brasileiro

BAÚ DOS HERÓIS

POR NIKKI NIXON

ARANHA PARA CRIANÇAS

Uma das atrações da TV norte-americana nos anos 1970 foi o programa infantil *The Electric Company*, que estreou em outubro de 1971 no canal PBS e contou com a participação do Homem-Aranha. De cunho educativo e com muito humor, o programa era marcado por esquetes que abordavam literatura, gramática e outros temas. Em 1974, o Amigão da Vizinhança passou a fazer parte da trupe, encarnado por Danny Seagreen.

O herói aparecia no quadro *Spidey Super Stories*, em que encarava criminosos de baixa periculosidade, bastante estapafúrdios e sem relação com as HQs publicadas pela Marvel. Cenas de quadrinhos usadas para representar os feitos sobre-humanos do Aranha dividiam espaço com os atores. Outro detalhe era a comunicação do herói, feita apenas por balões de texto inseridos na edição do programa.

No mesmo ano, a Marvel lançou a série em quadrinhos *Spidey Super Stories*, com aventuras semelhantes às do programa, inclusive no tom infantil e educativo. Porém, no gibi, o Aranha encarava seus inimigos tradicionais, como Duende Verde e Dr. Octopus, além de encontrar outros heróis, caso do Capitão América ou Hulk.

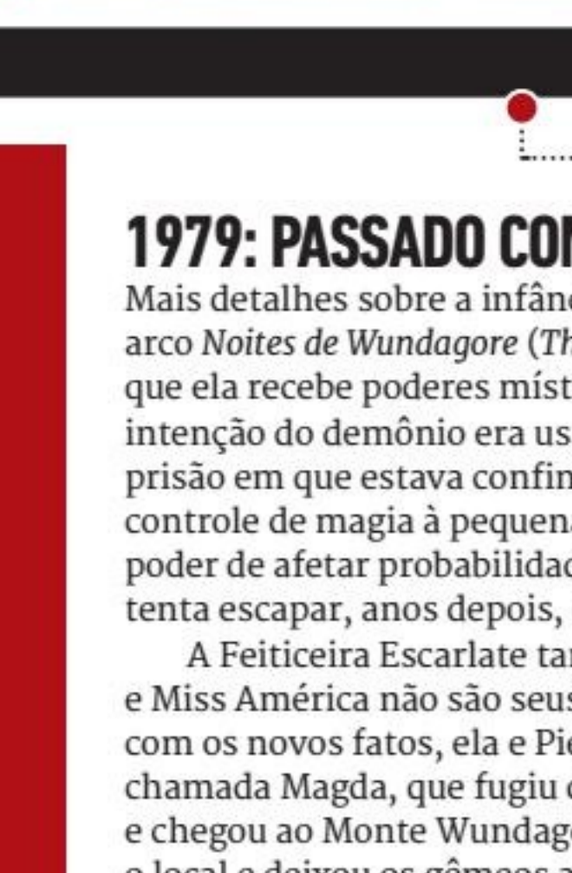
O quadro do Aranha na TV foi exibido até o final de *The Electric Company*, em abril de 1977, mas a série em quadrinhos teve uma vida maior e saiu até 1982, quando chegou ao fim na edição 57. No Brasil, os primeiros números de *Spidey Super Stories* saíram em *Álbum Maravilha*, da Bloch. A participação do Aranha no programa de TV pode ser vista no You Tube.

A primeira encarnação live-action do Aranha na TV se comunicava apenas por balões de pensamento

POR CLAYTON GODINHO

FEITICEIRA ESCARLATE

ELA ENCAROU A PERDA DOS FILHOS, DO MARIDO, DA SANIDADE E JÁ FOI UMA VILÃ. HOJE, WANDA É UMA DAS MAIS POPULARES HEROÍNAS DA MARVEL


X-MEN
4
MARVEL
12¢
Featuring THE RETURN OF THE DREADED MAGNETO!
AT LAST!! THE X-MEN COME FACE-TO-FACE WITH the BROTHERHOOD OF EVIL MUTANTS!
X-MEN! THE MOST UNUSUAL TEEN-AGERS OF ALL TIME!

1964: VIDA BANDIDA

Wanda Maximoff estreia em *The X-Men* 4 como membro da Irmandade de Mutantes, um grupo de vilões liderados por Magneto. A HQ revela que o Mestre do Magnetismo salvou Wanda e o irmão Pietro de serem mortos por uma multidão, que acusavam a jovem de bruxaria. Os gêmeos aliaram-se a seu salvador, mas Wanda nunca concordou com a violência de Magneto.

Em *The Avengers* 16 (1965), já longe do vilão e da Irmandade, a Feiticeira Escarlate se une aos Vingadores numa tentativa de se redimir de seus atos terroristas. A personagem é uma criação de Stan Lee (roteiros) e Jack Kirby (arte).

ANOS 1960

ANOS 1970

1973: LAÇOS AFETIVOS

Wanda começa a namorar o membro mecânico da equipe, o Visão – com quem se casa meses depois. O romance, porém, causa polêmica entre a população, que não vê com bons olhos o relacionamento entre uma mutante e um homem artificial. Os ânimos se inflamam a tal ponto que um bando de racistas ataca os Vingadores e danifica o Visão (*The Avengers* 113, 1974).

Na mesma época, a Feiticeira lida com outro problema pessoal ao descobrir detalhes de sua infância: filha dos heróis veteranos Ciclone e Miss América, ela e o irmão nasceram no Monte Wundagore, na Europa, aos cuidados do geneticista Alto Evolucionário, mas a mãe morreu no parto e o pai abandonou as crianças, que foram entregues aos Maximoff, uma família de ciganos (*Giant Size Avengers* 1, 1974).

1979: PASSADO CONTURBADO

Mais detalhes sobre a infância de Wanda vêm à tona no arco *Noites de Wundagore* (*The Avengers* 185 a 187), em que ela recebe poderes místicos do demônio Chthon. A intenção do demônio era usar Wanda para escapar de uma prisão em que estava confinado há séculos. Isso concedeu controle de magia à pequena mutante, que já tinha o poder de afetar probabilidades. Contudo, quando Chthon tenta escapar, anos depois, é detido pelos Vingadores.

A Feiticeira Escarlate também descobre que Ciclone e Miss América não são seus verdadeiros pais. De acordo com os novos fatos, ela e Pietro são filhos de uma mulher chamada Magda, que fugiu do marido durante a gravidez e chegou ao Monte Wundagore. Ao dar à luz, abandonou o local e deixou os gêmeos aos cuidados do Alto Evolucionário, que os entregou aos Maximoff. Tempos depois, na minissérie *Vision and the Scarlet Witch* (1982), é explicado que Wanda e Pietro são filhos de Magneto, o marido de quem Magda fugia. O próprio Mestre do Magnetismo confirmou a história à Feiticeira Escarlate.

...AND THEN LIKE SOME MANIFESTING GOD, HE PLACED THEM IN THE CARE OF THE TRIBE'S SHAMAN, ZORANGO MAXIMOFF AND HIS WIFE, WITH INSTRUCTIONS TO RAISE THE TWINS AS THEIR OWN.
"THE MAXIMOFFS, WHO HAD RECENTLY LOST THEIR OWN CHILDREN --ANNA AND MAT[illegible] COMPLIED.

1990: LADO SOMBRIO

Problemas emocionais decorrentes de uma grave crise conjugal com Visão levam Wanda à loucura, que passa a odiar os humanos e, em uma nova aliança com Magneto, ataca os Vingadores. Na verdade, o desequilíbrio da heroína é obra do vilão Immortus, que pretende usá-la para aumentar os próprios poderes.

Graças aos Vingadores e Agatha Harkness, Wanda se liberta da influência de Immortus (*West Coast Avengers* 54 a 62) e recupera sua sanidade. Ela fica com os Vingadores da Costa Oeste até a desativação da equipe (edição 102, 1994), quando se une à Força Tarefa (*Force Works* 1, 1994). Wanda retorna à equipe principal dos Vingadores em *The Avengers* 397, 1996.

2004: COLAPSO MENTAL

Ao lembrar-se dos filhos perdidos graças a uma conversa com a Vespa, Wanda sofre outro surto psicótico e ataca os Vingadores, causando a morte de vários membros da equipe, inclusive o Visão. Ela é detida pelo mago Dr. Estranho, mas volta a ser uma ameaça tempos depois. Persuadida pelo irmão Pietro a mudar a realidade, ela transforma a Terra em uma utopia mutante sob o comando de sua família (saga *Dinastia M*, 2005).

Pressionada pelos Vingadores e os X-Men, a Feiticeira Escarlate reverte tudo ao que era, mas anula o gene X de milhares de mutantes no processo, deixando a raça limitada a poucos indivíduos. Wanda fica desaparecida por meses, até ser encontrada pelo colega de equipe Gavião Arqueiro na Europa (*New Avengers* 26, 2007), onde vive sem poderes e sem lembranças.

2010: REDENÇÃO

A Feiticeira descobre que Célere e Wiccano, da equipe de heróis adolescentes Jovens Vingadores, são seus filhos reencarnados (arco *Cruzada das Crianças*). Com a ajuda deles, Wanda recupera a memória e os poderes, mas enfrenta a desconfiança e rejeição dos antigos colegas.

Ela só retorna aos Vingadores tempos depois para ajudá-los a derrotar a entidade cósmica Fênix, que ameaça destruir a humanidade (*Vingadores vs. X-Men*, 2012). A Feiticeira é essencial para a vitória dos heróis e, com o fim do conflito, é convidada pelo Capitão América a se juntar à equipe Esquadrão Unidade, formada por Vingadores e X-Men (*Uncanny Avengers* 1, 2012).

ANOS 1980 | ANOS 1990 | ANOS 2000 | ANOS 2010 | HOJE

1986: FILHOS DA ESCURIDÃO

Com seu poder sobre as probabilidades, a heroína engravida do Visão (*The Vision and Scarlet Witch* 12) e dá à luz os gêmeos Thomas e William. Meses depois, descobre que os garotos não são reais, mas parcelas da essência do demônio Mefisto, conjuradas inconscientemente por Wanda durante o feitiço que a engravidou.

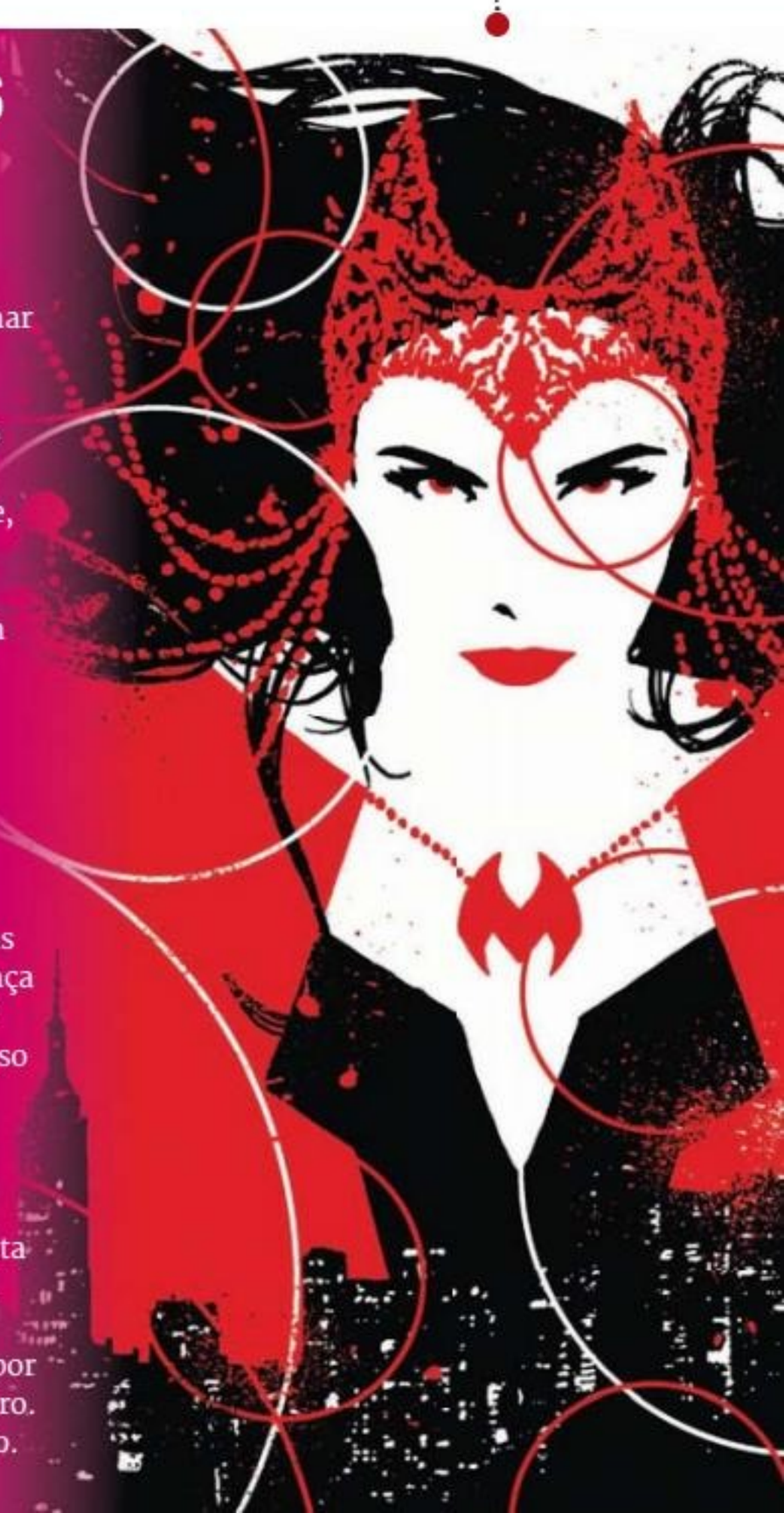
Agatha Harkness, mentora de Wanda no uso da magia, poupa a discípula da dor da perda ao apagar as lembranças de Thomas e William da mente da vingadora (*Avengers West Coast* 51 a 53, 1989).

2015 E 2016: FARSAS DO PASSADO

Na saga *Eixo* (2015), a heroína lança um feitiço sobre sua família, mas Magneto não é afetado, o que a leva a questionar a ligação entre os dois. A resposta vem pouco depois (*Uncanny Avengers* 4), quando o Alto Evolucionário revela que Wanda e Pietro são, na verdade, filhos de Django e Marya Maximoff, o casal cigano que acreditava que os gêmeos eram seus filhos adotivos.

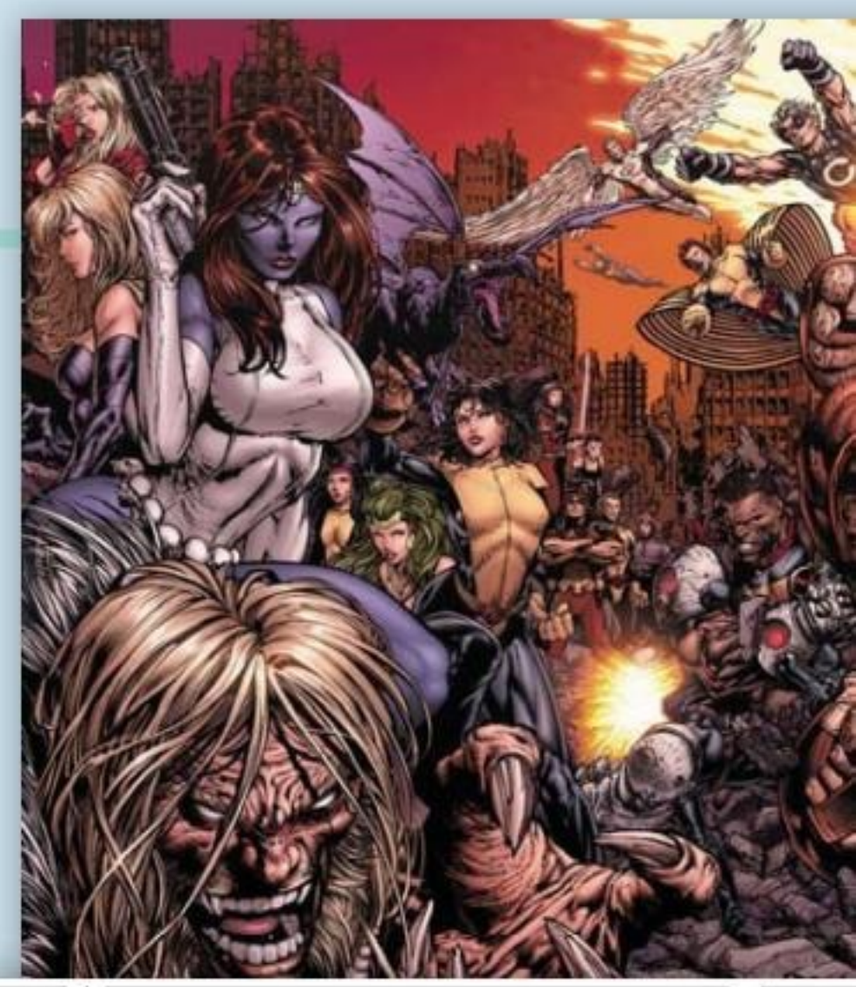
Também é revelado que os irmãos não são mutantes e seus poderes são frutos de um aprimoramento genético feito pelo Alto Evolucionário, que sequestrou os bebês dos Maximoff e devolveu as crianças ao fim da experiência. A mudança é uma manobra da Marvel para desvincular os heróis do universo mutante, cujos direitos para o cinema estão com a Fox.

Nas HQs atuais, Wanda protagoniza seu próprio título mensal, *Scarlet Witch*, em que luta em defesa de outras feiticeiras. As histórias são escritas por James Robinson e desenhadas por artistas diferentes a cada número. *Scarlet Witch* está na sexta edição.



ENTREVISTA

FIRME COM SUA ARTE



LUIGI NOVI

David Finch, desenhista que se destacou em revistas de supergrupos, comenta sua carreira e fala da conturbada relação com os fãs

POR HEITOR PITOMBO

O canadense David Finch demorou para emplacar na carreira e passou alguns anos se dedicando à Image Comics, em títulos de pouca expressão. Mas o sucesso não tardaria a chegar: assim que conseguiu trabalhar para a Marvel, logo se tornou parceiro do roteirista Brian Michael Bendis. A dupla primeiro encarou a série *Ultimate X-Men* e depois ganhou fama com as primeiras edições de *New Avengers*, nas quais remodelaram os Vingadores a ponto do grupo se tornar uma das principais franquias do Universo Marvel.

Hoje, aos 44 anos, David Finch está na DC, e passou mais de um ano desenhando o gibi da Mulher-Maravilha, que ainda conta com roteiros escritos pela sua esposa, Meredith. Nesta entrevista concedida à **Mundo** durante a última CCXP, Finch fala sobre sua carreira nos quadrinhos, das dificuldades que enfrentou e as vantagens de contar com sua equipe criativa debaixo do mesmo teto onde mora.

VOCÊ NASCEU NO CANADÁ. COMO ERA A CENA DOS QUADRINHOS POR LÁ QUANDO VOCÊ COMEÇOU A SE INTERESSAR PELO NEGÓCIO? *Havia lojas de quadrinhos e de discos na cidade onde eu morava, mas não eram muitas. Sou de uma localidade relativamente pequena na qual viviam 200 mil pessoas, e havia umas três gibiterias. Mas agora elas se expandiram e ficaram mais populares.*

COMO VOCÊ FOI FISGADO PELAS HQS? *Comecei a gostar delas só aos 20 anos. Via muita coisa por aí, mas não tinha muita familiaridade com quadrinhos, embora minha irmã costumasse lê-los. Até que resolvi lhes dar uma chance, lendo a Saga da Fênix, desenhada pelo John Byrne. Isso acabou me deixando viciado em gibis, especialmente os dos X-Men. John, além de se tornar meu artista favorito, serviu como uma espécie de professor durante um bom tempo. Passaram-se dois anos entre o momento em que resolvi que seria artista de quadrinhos até o dia em que consegui meu primeiro trabalho. Fiquei admirado ao descobrir que realmente havia um mercado profissional para alguém que, como eu, gostava de desenhar, e que era muito recompensador em todos os sentidos.*

COMO VOCÊ CHEGOU À IMAGE COMICS? *Eu tinha algumas conexões profissionais e conheci David Wohl, o editor do selo Top Cow naquela época. Ele pegou alguns dos meus trabalhos e mostrou para o Marc Silvestri, que achou que eu levava jeito para a coisa. Depois disso, por volta de 1993, 1994 , fui para San Diego participar de um*

O traço firme de Finch encaixou perfeitamente em heróis durões, como Batman e Wolverine, entre muitos outros

O artista teve elogiadas passagens nas revistas dos X-Men, dos Vingadores e, mais recentemente, na da Mulher-Maravilha

treinamento de três meses que, na verdade, era um teste. Eles queriam saber se eu era capaz de desenhar um roteiro e fazer um determinado tipo de trabalho. Comecei fazendo cenários, pin ups, coisas pequenas em geral. Foi um grande aprendizado. Conheço muitos artistas que começaram assim, recebendo roteiros completos e tendo que cumprir prazos apertados. No meu caso, acho que eu facilitei muito as coisas para os caras, sinceramente.

POR QUE VOCÊ COMEÇOU NA IMAGE E NÃO NA MARVEL OU NA DC?

Naquela época, o grande lance era trabalhar para a Image, a grande coqueluche. Eu achava que iria para a Marvel, ficaria lá por algum tempo, até tirar a sorte grande e ter uma oportunidade na Image. Quando eu finalmente cheguei na Marvel, Joe Quesada havia assumido o comando e a editora passava por um grande renascimento. E claro, desenhar os personagens da Marvel era demais... Mas a minha meta, desde o início, foi fazer coisas para a Image.

VOCÊ FOI O PRIMEIRO ARTISTA A DESENHAR O GRUPO CYBERFORCE DE MARC SILVESTRI DEPOIS DE SEU CRIADOR. COMO FOI ESSE DESAFIO?

Marc Silvestri era um dos meus artistas favoritos e Cyberforce era a minha revista predileta. Foi uma grande emoção encarar essa tarefa mas, depois que comecei, o título deixou de ser um dos meus favoritos e passou a ser apenas aquele que trazia os meus desenhos (risos). Foi muito difícil fazer esse trabalho. Lembro que, na época, queria menos brilho e menos alta tecnologia no visual dos personagens, para colocar mais couro e lhes impor uma estética mais grunge, que tinha mais a ver comigo. Mas até hoje não creio que meu

"Com os Vingadores, entendi bem como funcionava a cultura da internet e como os fãs podem ficar furiosos"

trabalho na série tenha feito justiça ao nível estabelecido anteriormente por Marc.

VOCÊ DEU UMA PAUSA NA SUA CARREIRA POR VOLTA DE 2000. O QUE ACONTECEU? *Pois é, nesse período eu voltei para a Califórnia, e não estava me sentindo muito motivado para trabalhar, pois ainda me sentia muito jovem. Fiquei de bobeira uns dois anos, pensando com as paredes, e quando caí em mim percebi que já estava com 28 anos e precisava levar a minha carreira mais a sério. Daí resolvi mergulhar no trabalho, com o intuito de estruturar alguma coisa na vida.*

AÍ CHEGOU À MARVEL E COMEÇOU A TRABALHAR COM BRIAN MICHAEL BENDIS EM *ULTIMATE X-MEN*, CERTO? COMO ERA A RELAÇÃO DE VOCÊS DURANTE ESSE PERÍODO? *Trabalhei com Mark Millar em três edições da revista, quando Bendis assumiu os roteiros e eu acabei ficando no título. Tendo a não ser um grande comunicador quando trabalho com escritores. Geralmente prefiro trabalhar com um roteiro que faça sentido e que funcione. E Bendis é um grande contador de histórias, um artista de categoria, e seus personagens me parecem muito reais. Conversávamos, mas de fato não nos falávamos tanto assim nessa época. Eu pegava seus roteiros e os ajudava a darem liga. Acho que funcionamos muito bem como equipe criativa e tivemos uma grande experiência. Creio que não estava pronto para largar os X-Men Ultimate quando deixei o título. Eu queria ficar, pois era muito fã do grupo. Mas Bendis queria trabalhar com os Vingadores e eu não queria desfazer a parceria. Cheguei à conclusão de que continuar trabalhando com ele era mais importante.*

VOCÊ PEGOU OS VINGADORES EM UM MOMENTO DE TRANSIÇÃO, EM QUE ELES VINHAM DO ARCO *A QUEDA* E VIRARAM OS NOVOS VINGADORES. COMO FOI TRABALHAR NESSA MUDANÇA TÃO IMPORTANTE NO UNIVERSO MARVEL? *Do ponto de vista criativo, foi fácil. Mas vendo tudo com um olhar corporativo, a coisa era extremamente complicada. Foi a primeira vez em que entendi bem como funcionava a cultura da internet e como os fãs podem ficar furiosos. Foi difícil, nunca havia ficado tão exposto assim em toda a minha vida. Eu poderia ter ficado mais tempo no título, pois, na época, estávamos vendendo muito bem, a reação dos leitores em geral era ótima, mas havia muita raiva envolvida e eu acabei levando as coisas para o nível pessoal. No fim das contas, deixei a revista para me dedicar a um trabalho mais tranquilo.*

E O QUE VOCÊ FOI FAZER? *Peguei as histórias do Cavaleiro da Lua e descobri que os fãs dele eram ainda mais furiosos do que os dos Vingadores pois, como sua revista não é das mais bem sucedidas, eles se sentiam mais possessivos. É uma loucura, pois os leitores queriam ficar ditando tudo o que dizia respeito ao personagem e o que eu deveria fazer. Eu ignorava, até porque, no fim das contas, acabava fazendo exatamente o que queria. Foi de fato uma grande experiência para mim, pois descobri que fãs de títulos menores podem falar muito mais alto. Ouvi-los pode motivar um artista a terminar a sua carreira, literalmente. Dez pessoas me pediam uma coisa e outras dez me apontavam um caminho totalmente oposto. Ficar dando vazão a esse tipo de dilema era uma insanidade.*

A REAÇÃO DOS FÃS SEMPRE O MOTIVOU A DEIXAR AS REVISTAS? *Isso só aconteceu mesmo quando eu estava nos Vingadores. Com o tempo, aprendi a lidar com isso. Tenho obtido reações assim em todos os títulos nos quais trabalho. Recentemente tive esse problema com a revista da Mulher-Maravilha. Também trabalhei na saga Ultimatum em 2008, que foi odiada por muitos fãs, pois matamos alguns de seus personagens favoritos. O que me segura é que, atualmente, eu desenho as revistas para mim e faço o tipo de trabalho que vai me fazer feliz. Eu poderia até produzir só o que os leitores gostam mas, se não puder desafiá-los e correr riscos, o trabalho vira uma perda de tempo.*

VOCÊ TAMBÉM COSTUMA ILUSTRAR MUITAS CAPAS. QUAL É A DIFERENÇA ENTRE ISSO E DESENHAR A ARTE INTERNA DAS REVISTAS? *Fazer capas pode servir para você descansar um pouco da batida de uma série regular. Dedicar-se a um título mensal toma boa parte do seu tempo, faz com que você se afaste da*

Com as HQs do Cavaleiro da Lua, Finch teve muitos embates com leitores

Dois outros trabalhos do quadrinhista: página PB de *Cyberforce*, revista de um dos grupos da Image Comics, e *X-Men Ultimate*, título da Marvel

família, e por isso é uma atividade bastante extenuante. Por isso, é bom dar um tempo de vez em quando e ficar fazendo umas capas. Mas o fato é que não sou um capista, mas um desenhista de HQs, isso foi sempre o que quis fazer. Gosto de me sentar e ficar desenhando uma história. É o que eu curto.

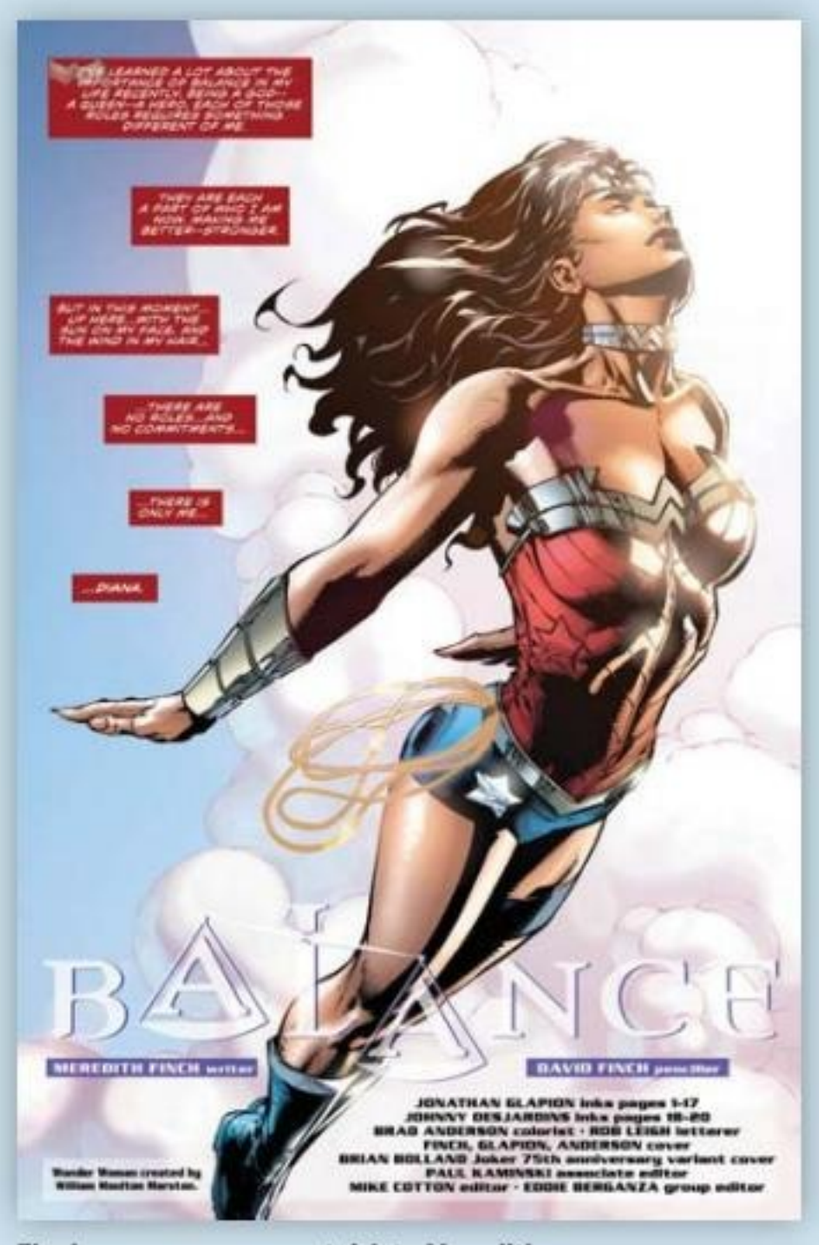
VOCÊ TAMBÉM ESTEVE ENVOLVIDO COM ARTES CONCEITUAIS PARA O FILME *WATCHMEN*, DE ZACK SNYDER. COMO FOI PODER MEXER COM ESSES PERSONAGENS TÃO EMBLEMÁTICOS? *Foi fantástico. Eu conversava muito com Zack, que me pedia para fazer o que eu quisesse, que me divertisse e viajasse. Foi o que fiz. Peguei o material da HQ original e dei uma pirada em cima, mas acho que eles não usaram nada do que eu criei para o filme (risos). Mas foi muito divertido. Gosto de pensar que pelo menos uma parte do que fiz teve alguma influência no resultado final.*

QUE TIPO DE COISAS VOCÊ CRIOU? *Fiz designs para todos os personagens principais e alguns cenários, como o esconderijo subterrâneo do Coruja, por exemplo.*

EM 2010, VOCÊ FOI PARA A DC TRABALHAR EM TÍTULOS DO HOMEM-MORCEGO. DE QUE MANEIRA A SUA ABORDAGEM DO PERSONAGEM DIFERE DA DE OUTROS ARTISTAS? *O Batman já está por aí desde o final dos anos 1930. Seria muito arrogante da minha parte dizer que a minha abordagem do morcego é diferente de tudo que veio antes. Mas posso afirmar que a minha versão dele é bem gótica e dialoga com a minha paixão pelo terror sobrenatural. Não sei até que ponto fui bem sucedido na tarefa, até porque estava escrevendo e desenhando ao mesmo tempo. Foi um trabalho e tanto, bastante difícil. Escrever é complicado.*

VOCÊ TAMBÉM TRABALHOU EM UM TÍTULO DA LIGA DA JUSTIÇA PARA O UNIVERSO DE *OS NOVOS 52* QUE FOI O MAIS VENDIDO DO ANO DE 2014. COMO FOI TRABALHAR COM UM GRUPO DE TAMANHO PRESTÍGIO? *Eu já havia desenhado títulos com supergrupos antes, por isso me senti um tanto confortável. Geoff Johns ajudou muito, pois é um roteirista que sabe muito bem o que quer, e me dava roteiros bastante completos para trabalhar. Eu não só conhecia bem cada personagem como gostava do jeito que ele os estava apresentando.*

VOCÊ TEM TRABALHADO NA REVISTA DA MULHER-MARAVILHA EM PARCERIA COM SUA ESPOSA, MEREDITH FINCH, NOS ROTEIROS. A INTIMIDADE AJUDA NESSA EMPREITADA? *Isso nos aproxima pois já trabalhamos juntos há bastante tempo e é ela quem cuida do lado empresarial da minha carreira. Estamos casados há dez anos e já se tornou bastante natural tocarmos as coisas juntos. E, pelo fato dela ser a roteirista e eu ser o artista da série, acaba que não discutimos muito, até porque não adentramos um o território do outro. Mesmo assim, falamos muito da história que estamos desenvolvendo – que é muito mais dela – para que as coisas fiquem bem às claras. Os roteiros de Meredith vêm bem completos, mas quando eu me sento para desenhar, acabamos fazendo certos layouts juntos, e isso faz uma tremenda diferença.*


BALANCE
MEREDITH FINCH writer
DAVID FINCH penciller
JONATHAN GLAPION inks pages 1-17
JOHNNY DESJARDINS inks pages 18-20
BRAD ANDERSON colorist · ROB LEIGH letterer
FINCH, GLAPION, ANDERSON cover
BRIAN BOLLAND Joker 75th anniversary variant cover
PAUL KAMINSKI associate editor
MIKE COTTON editor · EDDIE BERGANZA group editor

Finch e sua esposa, a roteirista Meredith, trabalham juntos nas HQs da Mulher-Maravilha

DIVULGAÇÃO

DOSSIÊ

A MAIS HEROICA DAS BATALHAS

QUEM É MELHOR: MARVEL OU DC? PARA CHEGAR A UMA CONCLUSÃO, PESQUISAMOS A FUNDO AS PRINCIPAIS OBRAS DOS DOIS UNIVERSOS EM VÁRIAS MÍDIAS

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE (NANI) DIAS ARTE: IVAN VOLPE

No melhor estilo dos torcedores de times de futebol, fãs da Marvel e da DC podem passar a vida toda discutindo sobre qual desses universos de heróis é o mais importante. Mas, saindo do terreno das paixões, essa questão não é tão fácil assim de responder. As duas empresas apresentam muitos erros e acertos em seus longos currículos, numa concorrência que deve se acirrar ainda mais nos próximos anos. E o palco principal tem sido as telas de cinema pois, até 2019, Marvel Studios e a Warner (dona da DC e agora com seu selo DC Films) pretendem lançar quase duas dezenas de longas. Para dar mais argumentos a ambos os lados, fizemos a mais completa análise do gênero já publicada no Brasil, tanto no clássico campo dos quadrinhos, onde os dois universos se enfrentam há mais de sete décadas, quanto no mundo das animações, séries, action-figures e games. Veja os dados.

HERÓIS DE CARNE E OSSO

Já faz alguns anos que Hollywood se rendeu aos super-heróis e essa fase ainda tem muito gás pela frente, impulsionada pelos longas baseados em HQs

POR JOTA SILVESTRE

CINEMA 1

Vai longe o tempo em que a Marvel e a DC eram pequenas empresas operando em galpões. Hoje, essas editoras focadas em super-heróis fazem parte dos maiores conglomerados mundiais de entretenimento. Desde 1990, a DC está na base de um organograma que tem no topo a Time Warner enquanto a Marvel foi comprada pela Disney em 2009. Com isso, os famosos personagens das duas editoras alimentam o bilionário investimento desses grupos empresariais e respondem por parcela significativa do seu faturamento no cinema. Com isso, a concorrência entre Batman e cia. contra Homem-Aranha e cia. antes limitada aos quadrinhos, atingiu níveis astronômicos.

Por ora, a Marvel está vencendo a batalha e seu sucesso responde a um nome: Kevin Feige. O presidente da Marvel Studios soube como dar liberdade a diretores e roteiristas para explorarem os filmes da forma que lhes conviesse, ao mesmo tempo em que manteve pulso firme na condução da cronologia de um universo interligado e coeso.

Ainda que com certo atraso, a DC acaba de corrigir o curso de suas produções. Em maio, no meio de uma reestruturação que incluiu mudança até mesmo no logo da empresa, a Warner criou a DC Films para supervisionar os projetos de cinema. Para comandar a nova divisão, foi escolhido Geoff Johns, atual chefe criativo da DC. Aclamado roteirista de quadrinhos, com sucessos como *Green Lantern*, *The Flash* e *Justice League*, entre outros, Johns é hoje o comandante da bem-sucedida investida dos heróis da editora em séries de TV.

Ele vai dividir o comando da DC Films com John Berg, veterano executivo do cinema que já vem tocando a produção de *Esquadrão Suicida*, *Mulher-Maravilha* e *Liga da Justiça*. A Warner confia que a junção de um executivo experiente e um talento dos quadrinhos poderá dar a seu universo cinematográfico a mesma coesão – e, quem sabe, o mesmo resultado – da concorrente Marvel Studios.

O cinema é hoje uma das maiores fontes de renda desses conglomerados e não só por conta das bilheterias. Cada filme rende outros milhões de dólares de royalties em brinquedos, roupas, materiais escolares e outras centenas de produtos licenciados. Bom, é hora de analisar esses dados em diversas categorias.

FATURAMENTO

VITÓRIA DA MARVEL

Em meados de maio, logo após a segunda semana de estreia de *Capitão América: Guerra Civil* nos Estados Unidos, o faturamento dos 13 filmes da Marvel Studios superou a marca de US$ 10 bilhões nas bilheterias mundiais. O feito comprova a superioridade da Casa das Ideias sobre a concorrente DC nos

Guerra Civil é o mais recente sucesso da Marvel Studios

Após a recepção de *Batman vs. Superman*, a Warner reviu seus planos no cinema

Os filmes do Homem de Ferro e os Batman de Nolan estão entre os preferidos do público

Os Vingadores, de 2012, é até agora o filme de maior bilheteria do gênero

últimos tempos. Desde 2001, a Warner produziu sete longas-metragens de heróis, que arrecadaram US$ 4,6 bilhões. Mesmo desconsiderando a diferença na quantidade de filmes, numa média simples a Marvel ainda leva a melhor: US$ 774 milhões por produção contra US$ 659 milhões da DC.

Fora que o investimento e o retorno da Marvel têm números bem mais atraentes: seu faturamento representa 430% sobre os US$ 2,34 bilhões gastos em todos os filmes, enquanto na DC o retorno foi de 300% para um investimento de US$ 1,53 bilhão (veja dados na página 27).

CRÍTICA

VITÓRIA DA MARVEL

Outra forma de avaliar o desempenho de Marvel e DC no cinema é usar as avaliações dos críticos e do público. De acordo com o site *Rotten Tomatoes*, um famoso agregador de resenhas sobre filmes, a média de aprovação das produções da Marvel é de 81% (críticos) e 83% (público) enquanto, respectivamente, na DC, a avaliação positiva é de 64% e 78%.

Considerando a maior aprovação dos críticos, há empate: de um lado, *Homem de Ferro*, do outro, *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, ambos lançados em 2008 e com 94% de votos a favor. O título de pior filme, ainda segundo os críticos, vai para a DC graças a *Lanterna Verde* (2011), com apenas 26%. Mas ele não está sozinho: o segundo e terceiro piores lugares são de seus colegas de editora: *Batman vs. Superman: A Origem da Justiça* (2016), com 27%, e *O Homem de Aço* (2013), com 56%.

Na opinião do público, o resultado é um pouco diferente. *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, com 94% de avaliação positiva, desponta como o filme preferido e bate *Capitão América 2: O Soldado Invernal* e *Guardiões da Galáxia*, ambos de 2014 empatados com 92%. O troféu volta para a DC no quesito pior filme e, novamente, por culpa de *Lanterna Verde*, que amarga apenas 27% de aprovação da audiência. Na Marvel, o filme com pior avaliação pelo público é *O Incrível Hulk* (2008), com 71%.

OUSADIA

VITÓRIA DA MARVEL

A situação fica ainda mais vergonhosa para a DC se levarmos em conta que a Warner tem levado seus principais medalhões para a batalha nos cinemas. Dos sete filmes, três são do Batman, dois do Superman e um tem os dois heróis como protagonistas. Enquanto isso, a Marvel Studios trabalhou com seu segundo escalão de heróis pois, na época em que o estúdio foi criado, no final dos anos 1990, os direitos dos personagens mais populares da editora estavam nas mãos de outras empresas: Homem-Aranha, com a Sony, e X-Men, com a Fox (veja quadro à esquerda).

Apesar da enorme relevância nos quadrinhos, super-heróis como Homem de Ferro, Capitão América, Thor e Hulk eram pouco conhecidos do grande público. Com o passar dos anos e o resultado nas bilheterias, a Marvel se permitiu ousar com personagens ainda menos populares. É o caso de Guardiões da Galáxia e Homem-Formiga, que trouxeram ótimo retorno para o estúdio.

As razões do sucesso da Marvel nos cinemas são fáceis de explicar. A Casa das Ideias conseguiu imprimir a seus filmes uma narrativa muito próxima dos quadrinhos: colorida, com boas doses

MARVEL FATIADA

Para fugir de uma das maiores crises financeiras de sua história, em meados dos anos 1990 a Marvel vendeu os direitos de seus personagens para outros estúdios. O primeiro filme produzido no novo formato foi *Blade* (1998), pela New Line Cinema, seguido dos megassucessos *X-Men* (2000), da Fox, e *Homem-Aranha* (2002), da Sony.

A partir de 2005, a empresa começou a recuperar a propriedade cinematográfica de heróis como Homem de Ferro, Hulk, Thor e outros, que serviram de base para fundar seu bilionário universo cinematográfico, em 2008. Quatro anos depois, importantes personagens foram retomados, como Demolidor, Justiceiro, Elektra e Motoqueiro Fantasma, além de recentemente Namor ter voltado também. Com exceção dos universos aracnídeo (Sony), mutante e do Quarteto Fantástico (Fox) e Homem-Coisa (Lionsgate), hoje todos os demais heróis estão de volta à Casa das Ideias.

OS LONGAS DA MARVEL STUDIOS SÃO MAIS COESOS E INTERLIGADOS À TV

de aventura e de humor. A DC, por outro lado, deixou que todas suas produções fossem contagiadas pelo clima sombrio da trilogia do Batman dirigida por Christopher Nolan (em 2006, 2008 e 2012), o que não conquistou muitos fãs nos filmes seguintes.

Outro mérito da Marvel foi explorar melhor o conceito de *crossmedia*, ao transportar seu universo cinematográfico para duas séries de TV, *Agents of Shield* e *Agent Carter*. O estúdio também elevou as cenas pós-créditos a outro patamar ao utilizar esse recurso como um gancho para as produções seguintes. E, para enriquecer seu universo cinematográfico, ainda produziu curtas-metragens exclusivos, lançados como bônus dos Blu-Rays, como *The Consultant*, *A Funny Thing Happened in the Way to Thor's Hammer* e *Item 47* (estrelados por agentes da Shield), *Agent Carter* (com a heroína homônima) e *All Hail the King* (com o falso vilão Mandarim).

Já a DC fez questão de manter seus universos bem separados, e não quis aproveitar o sucesso das séries de TV *Arrow*, *Flash* e, mais recentemente, *Supergirl*, para impulsionar a carreira de seus heróis no cinema.

PIONEIRISMO

VITÓRIA DA DC

Numa visão histórica e considerando os heróis transportados em live-action para os cinemas, a DC fica com o título de pioneira. Desconsiderando as matinês, que nada mais eram que seriados exibidos no cinema, a DC produziu o primeiro longa-metragem para o cinema, *Superman and the Mole Man*, em 1951. Com 58 minutos de duração, o filme distribuído pela Lippert Films serviu de piloto para a série que iria estrear no ano seguinte na nascente indústria televisiva, estrelada por George Reeves.

A Marvel só desembarcou no cinema mais de três décadas depois, em 1986, com *Howard, o Super-Herói*, produzido pela Universal Studios. Em termos quantitativos, porém, a Casa das Ideias mantém a vantagem: nesses 30 anos, 43 produções levaram seus personagens para os cinemas, contra 28 da DC.

PROJETOS FUTUROS

EMPATE MAR DC

Aqui, Marvel e DC estão equivalentes, pois mantêm um ambicioso cronograma de longas para os próximos anos. A Warner/DC

A Marvel não tem medo de investir em heróis do segundo escalão, como Guardiões da Galáxia e Pantera Negra

A luta continua: ainda em 2016 teremos *Doutor Estranho*, da Marvel, e *Esquadrão Suicida*, da DC, dois filmes com personagens pouco conhecidos do grande público

têm confirmados mais nove filmes até 2020. Além desses, depois que constatou a boa aceitação ao ator Ben Affleck como Homem-Morcego em *Batman vs. Superman*, o estúdio anunciou um novo filme-solo do herói, dirigido pelo próprio Affleck. Para completar, em maio, muito antes da estreia de *Esquadrão Suicida* (em agosto), o estúdio deu sinal verde para a produção de um filme estrelado pela vilã Arlequina e outras personagens femininas de destaque – possivelmente Batgirl, Caçadora e Canário Negro. Essas duas produções foram decididas no calor do momento e ainda não têm data para estrear, o que, de certo modo, confirma o improviso com que o universo cinematográfico da DC vem sendo construído até agora.

A Marvel também tem outros nove longas confirmados para entrar em cartaz até 2019. Entre eles, estão um novo filme-solo do Homem-Aranha em parceria com a Sony, dois dos Vingadores e outros que refletem a ousadia do estúdio em continuar apostando em heróis pouco conhecidos do público: Doutor Estranho, Pantera Negra (que teve elogiada participação em *Capitão América: Guerra Civil*) e Capitã Marvel. O décimo projeto, *Os Inumanos*, foi adiado e ainda não há certeza se será mesmo produzido (veja quadro abaixo).

Na lista de produção da DC estão *Mulher-Maravilha* e um filme-solo da Arlequina

MONTADOS NA GRANA

Nos últimos anos, a Marvel investiu mais que a Warner/DC para levar seus super-heróis para o cinema. O resultado foi um faturamento superior a US$ 10 bilhões e um retorno mais de quatro vezes maior que o investimento.

MARVEL STUDIOS	ORÇAMENTO	BILHETERIA*
Homem de Ferro (2008)	US$ 140 milhões	US$ 585.174.222
O Incrível Hulk (2008)	US$ 150 milhões	US$ 263.427.551
Homem de Ferro 2 (2010)	US$ 200 milhões	US$ 623.933.331
Thor (2011)	US$ 150 milhões	US$ 449.326.618
Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)	US$ 140 milhões	US$ 370.569.774
Os Vingadores (2012)	US$ 220 milhões	US$ 1.519.557.910
Homem de Ferro 3 (2013)	US$ 200 milhões	US$ 1.215.439.994
Thor: O Mundo Sombrio (2013)	US$ 170 milhões	US$ 644.602.516
Capitão América 2: O Soldado Invernal (2014)	US$ 170 milhões	US$ 714.521.503
Guardiões da Galáxia (2014)	US$ 170 milhões	US$ 773.312.399
Vingadores: Era de Ultron (2015)	US$ 250 milhões	US$ 1.405.413.868
Homem-Formiga (2015)	US$ 130 milhões	US$ 519.445.163
Capitão América: Guerra Civil (2016)	US$ 250 milhões	US$ 1.132.915.891**
TOTAL	**US$ 2,34 bilhões**	**US$ 10.217.508.525**

WARNER/DC	ORÇAMENTO	BILHETERIA*
Batman Begins (2006)	US$ 150 milhões	US$ 374.218.673
Superman: O Retorno (2006)	US$ 270 milhões	US$ 391.081.192
Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008)	US$ 185 milhões	US$ 1.004.558.444
Lanterna Verde (2012)	US$ 200 milhões	US$ 219.851.172
Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge (2012)	US$ 250 milhões	US$ 1.084.939.099
O Homem de Aço (2013)	US$ 225 milhões	US$ 668.045.518
Batman vs. Superman: A Origem da Justiça (2016)	US$ 250 milhões	US$ 872.243.495
TOTAL	**US$ 1,530 bilhões**	**US$ 4.614.437.593**

* Fonte: www.boxofficemojo.com ** Até 7/6/2016

O QUE VEM POR AÍ

Os dois estúdios têm nove projetos confirmados para os próximos anos e outros já anunciados, mas sem previsão de estreia.

MARVEL	EUA
Doutor Estranho	4/11/2016
Guardiões da Galáxia vol. 2	5/5/2017
Homem-Aranha: Homecoming	7/7/2017
Thor: Ragnarok	3/11/2017
Pantera Negra	16/2/2018
Vingadores: Guerra Infinita 1	4/5/2018
Homem-Formiga e A Vespa	6/7/2018
Capitã Marvel	8/3/2019
Vingadores: Guerra Infinita 2	3/5/2019
Inumanos	Sem data

WARNER/DC	EUA
Esquadrão Suicida	5/8/2016
Mulher-Maravilha	2/6/2017
Liga da Justiça Parte 1	17/11/2016
The Flash	16/3/2018
Aquaman	27/7/2018
Shazam	5/4/2019
Liga da Justiça Parte 2	14/6/2019
Cyborg	3/4/2020
Tropa dos Lanternas Verdes	24/7/2020
Batman (dirigido por Ben Affleck)	Sem data
Arlequina	Sem data

A GUERRA DOS GIBIS

A mais antiga batalha travada entre os universos acontece há décadas nas comic shops e bancas de revistas

POR ANDRÉ MORELLI

QUADRINHOS 2

No canto esquerdo do ringue, temos a DC Comics, editora que, em 1938, inaugurou o gênero dos super-heróis com o lançamento do Superman. E no canto direito está a Marvel Comics, editora fundada em 1939 com o nome Timely, mas que só em 1961 se tornou o fenômeno que tanto conhecemos, ao revolucionar o gênero super-heróis com o lançamento do Quarteto Fantástico.

Até os anos 1960, a DC dominava o mercado, mas a ascensão da Marvel criou um cenário totalmente diferente e a editora do Superman, na maioria das vezes, desde então amarga um segundo lugar de vendas. Para combater a vantagem da Marvel, a DC passou por diversas reformulações e, com isso, até conseguiu emplacar mais títulos no top 20 das revistas de linha.

Em nossa comparação, vamos partir de 2010, um ano antes do lançamento de *Os Novos 52*, o maior reboot da DC nos últimos 25 anos. E, como ainda não encerramos o ano de 2016, as análises de mercado vão até abril passado, baseadas nos números da Diamond Comic Distributors, a maior distribuidora mundial de quadrinhos em língua inglesa. A empresa distribui revistas publicadas por pequenas e grandes editoras para um grande circuito de comic shops e livrarias nos Estados Unidos, Canadá, Reino Unido e, em menor escala, na Europa, Ásia e Oceania. Esses números não incluem vendas de quadrinhos digitais e nem as vendas em países que republicam versões traduzidas das revistas (caso do Brasil), mas servem para analisar a tendência geral das vendas.

REVISTAS DE LINHA | VITÓRIA DA MARVEL

Se em 2011 e 2013 a DC conseguiu colocar um número maior de títulos (revistas mensais de 22 páginas sempre com um só personagem ou grupo) entre os mais vendidos graças à exposição de *Os Novos 52* na mídia, a verdade é que nos anos seguintes a Marvel soube bem como reverter o jogo. E essa diferença tem aumentado desde 2014, quando voltou a publicar os quadrinhos de *Star Wars*, que se tornaram um grande sucesso de vendas.

Mesmo no momento de maior popularidade de *Os Novos 52*, a Marvel não passou por grandes mudanças nos seus números. Já a DC não conseguiu estabelecer um plano para manter o interesse dos leitores e, cinco anos após *Os Novos 52*, a

REVISTAS NO TOP 20

ANO	MARVEL	DC
2010	9	11
2011	4	16
2012	17	2
2013	7	12
2014	14	5
2015	17	1
2016*	15	4
TOTAL	83	51

* Os dados mais atuais da Diamond vão de janeiro a abril de 2016

Dark Knight III foi a melhor venda da DC nos últimos anos

A nova revista do Aranha e o início de *Os Novos 52* tiveram bons

editora apresenta resultado inferior ao de antes da sua reformulação, o que acabou levando à morte anunciada dessa fase, já que em maio desse ano teve início o *DC Rebirth* (detalhes na página 10).

ENCADERNADOS E GRAPHIC NOVELS

VITÓRIA DA DC

Se o domínio da Marvel é inquestionável nas revistas de linha, o mesmo não ocorre no universo dos encadernados, aquelas revistas mais luxuosas que geralmente trazem compilações de seis edições de linha. Seja apoiado na grande popularidade do Batman (que costuma ter muitos encadernados e afins) ou explorando os quadrinhos adultos da Vertigo, a DC tem um desempenho superior nesse mercado. Uma curiosidade: é importante lembrar que nesse segmento a editora que mais vende não é a Marvel nem a DC, e sim a Image, graças ao sucesso de *The Walking Dead*.

MARKET SHARE

VITÓRIA DA MARVEL

Esse tópico refere-se à participação de cada editora no mercado total de quadrinhos. Mesmo que a DC tenha dominado algumas vezes o top 20 das revistas de linha, o market share das editoras mostra poucas mudanças e a Marvel sempre permaneceu na liderança. Isso acontece por que há muitos anos a Marvel mantém uma política agressiva de lançar um número maior de revistas por mês – nos últimos anos, a média de lançamentos mensais da DC é de 95 títulos, enquanto a Marvel está na casa dos 130.

Outra informação importante é que a DC trabalha com um número maior de promoções, enquanto algumas revistas de linha da Marvel chegam a custar até US$ 2 a mais do que as revistas da DC. Com essa estratégia de lançar um número maior de revistas a preços mais altos, a Marvel sempre garante uma "fatia maior de mercado", expressão que, em português, traduz o conceito de market share.

ENCADERNADOS E GRAPHIC NOVELS NO TOP 20

ANO	MARVEL	DC
2010	1	3
2011	0	7
2012	0	5
2013	1	7
2014	1	6
2015	4	5
2016*	7	4
TOTAL	**14**	**37**

MARKET SHARE

ANO	MARVEL	DC
2010	38,23%	30,39%
2011	37,29%	31,41%
2012	34,06%	31,94%
2013	33,50%	30,33%
2014	34,38%	28,86%
2015	38,74%	25,75%
2016*	41,38%	25,07%
MÉDIA	**36,79**	**29,10**

* Nos dados sobre 2016, os números computados pela Diamond são de janeiro a abril

PRÊMIOS

EMPATE MAR DC

Criado em 1988 e considerado o Oscar da indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos, o The Will Eisner Comic Industry Awards, ou simplesmente Eisner Awards, é uma boa forma de avaliar o desempenho da Marvel e da DC junto à crítica especializada. Nosso ponto de partida novamente é o ano de 2010 mas aqui paramos em 2015 pois a edição 2016 do Eisner só acontecerá no final de julho durante a San Diego Comic-Con.

De 2010 a 2015, Marvel e DC empataram com 17 prêmios Eisner para cada editora. No caso da DC, podemos dividir sua premiação em 10 estatuetas

resultados. O mesmo se espera do recente reboot *Rebirth*

MESMO COM TANTAS MUDANÇAS NA DC, A MARVEL CONTINUA LÍDER NAS HQS

MESMO COM AS VÁRIAS MUDANÇAS NA DC, A MARVEL CONTINUA LÍDER NOS QUADRINHOS

para a DC e sete estatuetas para a Vertigo, o selo de quadrinhos adultos da editora.

Analisando a distribuição dos prêmios para cada editora, a Marvel recebeu um número maior de premiações em seus títulos de linha e a DC conquistou mais prêmios com seus encadernados, minisséries e graphic novels. Um exemplo no lado da Marvel é a premiada passagem de Mark Waid pela revista mensal do Demolidor (2011-2014) e no lado da DC, um exemplo é *Daytripper*, minissérie criada pelos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá para a Vertigo em 2010.

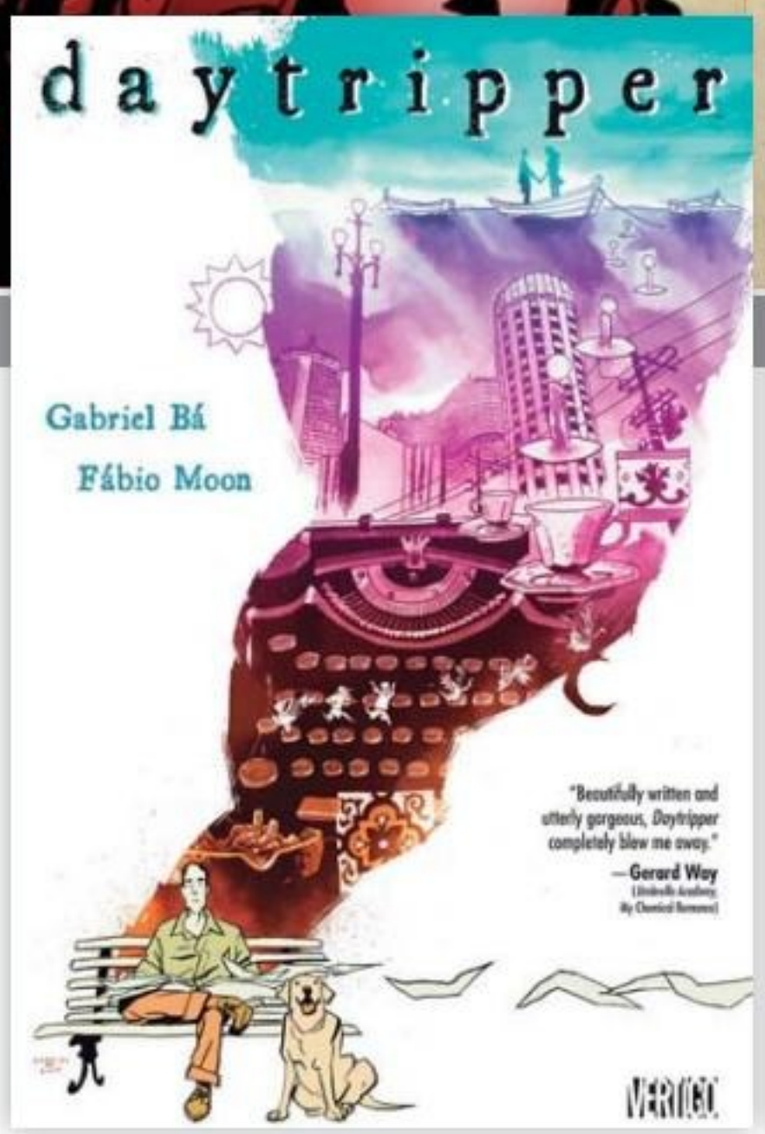
Ainda assim, o atual desempenho da Marvel e da DC é considerado bem ruim frente a outras editoras bem menores. No mesmo período, a Dark Horse ganhou 25 prêmios e a IDW faturou 22. Já a Image quase empatou com as duas grandes, com 16 premiações.

PROJETOS FUTUROS

EMPATE MAR DC

A verdade é que as coisas não andam fáceis para a Marvel e a DC, que se tornaram reféns dos megaeventos, morte e ressurreição de personagens populares e reformulações constantes para manter o interesse dos leitores. No caso, a única grande diferença entre as duas editoras é que as estratégias da Marvel têm acertado o alvo muito mais do que as estratégias da DC.

Outro fato que não pode ser ignorado é o crescimento lento e gradual das outras editoras. A verdade é que nos dias de hoje, as independentes oferecem maior liberdade criativa e melhores contratos para os profissionais de quadrinhos, principalmente em relação a direitos autorais. E isso tem feito que alguns dos mais criativos profissionais no mercado se estabeleçam em editoras menores, o que explica os vários prêmios que essas editoras têm recebido nos últimos anos.



Acima, duas das poucas séries premiadas da DC/Marvel. Abaixo, edição de luxo do Batman e o novo gibi de *Star Wars*

MARVEL	VENDA*
1º Star Wars 1 (2015)	1.073.027
2º Amazing Spider-Man 1 (2014)	559.217
3º Secret Wars 1 (2015)	550.467
4º Star Wars Vader Down 1 (2015)	410.620
5º Darth Vader 1 (2015)	315.578

DC	VENDA*
1º Dark Knight III (2015) The Master Race	449.099
2º Justice League of America 1 (2013)	326.000
3º Superman Unchained 1 (2013)	259.100
4º Justice League 1 (2011)	231.000
5º Batman 1 (2011)	218.000

* Em exemplares auditados pela Distribuidora Diamond

OS MAIS VENDIDOS

Nos top 5 das melhores vendas desde 2010, duas iniciativas chamam a atenção: *Os Novos 52* da DC (que aqueceram um mercado que estava em queda) e os quadrinhos de *Star Wars* (que atraíram muitos leitores que não consumiam gibis de super-heróis). Isso se reflete nos números da Marvel. De seus cinco títulos mais vendidos, quatro são do universo *Star Wars*, todos apresentando números superiores às médias atuais de quadrinhos de super-heróis, que não costumam passar de algumas dezenas de milhares por mês. E inclusive há um recorde com os mais de um milhão de exemplares vendidos de *Star Wars* 1, fato que não acontecia há alguns anos na indústria dos quadrinhos.

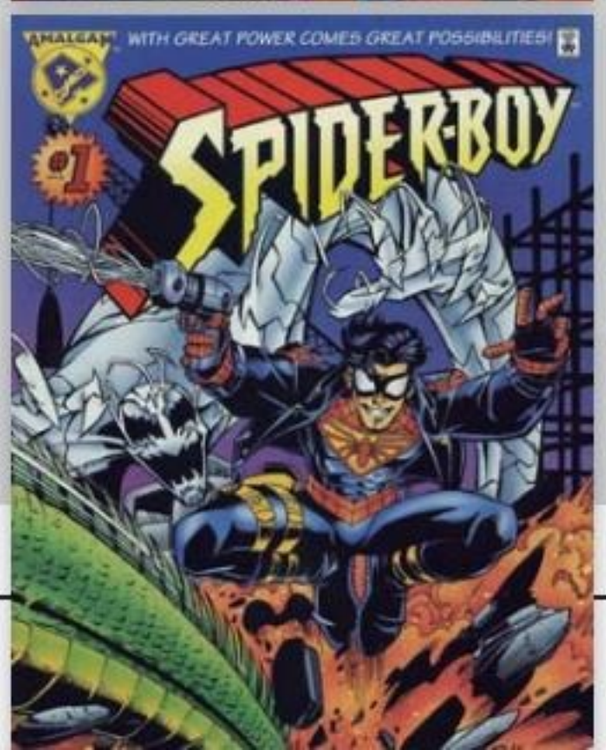
RIVAIS SIM, INIMIGOS NEM SEMPRE

...AND, BUSTER, YOU MADE IT!
KAPOW
BUT HULK IS TOO SMART FOR BAT-MAN!
GAS CANNOT HURT HULK IF HULK DOES NOT BREATHE IT!
BLAST! MAYBE THERE IS A BRAIN INSIDE THAT THICK GREEN SKULL OF HIS AFTER ALL!
WITH THOSE OVERSIZED LUNGS, THE HULK CAN HOLD HIS BREATH FROM NOW TILL NEXT CHRISTMAS--
HHUUNNFF!!
WHUDD!
--UNLESS I CAN TAKE THE WIND OUT OF HIS SAILS--
--LIKE THIS!!
THE POWERFUL KICK TO THE MAN-BRUTE'S SOLAR PLEXUS IS MORE STARTLING THAN PAINFUL, BUT IT ACHIEVES THE DESIRED RESULT!
THE BREATH CRUELLY DRIVEN FROM HIS LUNGS, THE HULK REFLEXIVELY SUCKS IN A FRESH CHESTFUL OF AIR--

Em 1976 e 1981, ocorreram dois crossovers Marvel/DC que se tornaram muito cultuados

Nem todo mundo sabe, mas as concorrentes Marvel e DC já uniram forças em diversos projetos. O primeiros deles aconteceu de forma experimental em 1975, numa edição conjunta de *O Mágico de Oz* em quadrinhos. Essa experiência pioneira abriu as portas para uma série de lançamentos que ficaram na memória dos fãs, como *Superman vs. Spider-Man* (1976) e *Batman vs. The Incredible Hulk* (1981), entre outros. Mas o auge dessas parcerias (batizadas de crossovers) aconteceu nos anos 1990, com um grande número de lançamentos que culminou nas minisséries *DC vs Marvel*, nas quais alguns combates chegaram a ser decididos antes mesmo da publicação das histórias, por meio de um sistema de votação do público.

Essa parceria entre editoras também rendeu frutos inusitados, como o Universo Amálgama, um local habitado por personagens que eram a mistura dos heróis da Marvel e da DC. Um dos exemplos mais lembrados é o Garra das Trevas, uma estranha mistura de Batman e Wolverine. O universo Amálgama ainda chama a atenção por ser um caso raro em que Marvel e DC dividem os direitos autorais dos personagens criados, provavelmente o motivo que explica porque eles nunca mais foram utilizados. O último crossover entre as duas editoras foi *Liga da Justiça vs Vingadores*, minissérie lançada em 2003. Desde então, os leitores esperam por um clima mais amistoso entre as editoras e quem sabe um novo projeto compartilhando seus universos.



Três momentos dos crossovers: *DC versus Marvel*, de 1996; *Spider-Boy*, uma mistura de Superboy e Aranha, de 1996, e o ótimo *Liga da Justiça vs Vingadores*, de 2003

TELA DE SUCESSOS

Em se tratando de desenhos e séries live-action, a disputa entre os dois universos anda bem acirrada

POR EDUARDO MARCHIORI

SÉRIES E ANIMAÇÕES

Na TV, a DC sempre esteve um passo à frente, lançando seus produtos bem antes. Superman, por exemplo, além de ser o primeiro super-herói dos quadrinhos, também foi pioneiro tanto nas animações (com os desenhos dos Estúdios Fleischer em 1941) como em live-action para a TV (com o programa *Adventures of Superman*, veiculado entre 1952 e 1958). Como comparação, a Marvel só chegou à TV em 1966, com a série animada *Marvel Super Heroes* e, em live-action, demorou mais um pouco e de maneira bem tímida: foi só em 1974, com um quadro de cinco minutos estrelado pelo Homem-Aranha dentro do programa infantil *The Electric Company* (1971-1977).

O Homem de Aço também detém o recorde de longevidade na TV com *Smallville* (2001-2010), a série de maior duração baseada em super-heróis. Aliás, *Smallville* foi um divisor de águas nas produções televisivas da editora. Antes, o tema super-heróis era visto com certo receio pelos executivos das emissoras, que pareciam não acreditar que os personagens com roupas coloridas fossem uma fonte lucrativa de audiência.

Tanto que, quando a série foi idealizada, utilizou alguns disfarces para atrair a audiência. O nome da cidade no título remetia a outras famosas séries adolescentes como *Beverly Hills 90210* (no Brasil, *Barrados no Baile*) ou *The O. C.* (abreviatura para Orange County, uma cidade do estado da Califórnia). Com a premissa de mostrar a juventude do Superman e a descoberta de seus poderes, a ordem era mostrar Clark Kent (interpretado por Tom Welling) sem seu tradicional traje azul e vermelho.

A abordagem diferenciada agradou ao público e a série foi um sucesso. Logo na estreia, atingiu a marca de 8,4 milhões de espectadores – um recorde para o canal WB, da Warner – e logo foi considerado um dos cinco melhores programas em exibição segundo a revista *Entertainment Weekly*. Com o tempo, a regra de não ter heróis de uniforme foi mudando e, aos poucos, eles foram sendo incluídos em participações especiais, que sempre garantiam bons pontos no ibope.

O episódio *Aqua* (quarto episódio da quinta temporada), por exemplo, que contou com a participação do Aquaman (Alan Richtson), registrou 6,4 milhões de espectadores, índice que não era atingido havia mais de um ano. Dessa forma, *Smallville* teve o mérito de servir de laboratório para a transposição de dezenas de personagens dos quadrinhos e deu origem, nos anos seguintes, a séries estreladas por eles.

SÉRIES

Além de ter sido a primeira a lançar seus personagens na TV, a DC nunca deixou de estar presente nas telinhas, seja com séries live-action ou desenhos animados. Falando especificamente em seriados com atores reais, desde o início dos anos 2000, já foram produzidos 12 programas, tanto protagonizados por super-heróis como personagens do selo Vertigo, de propriedade da editora. Desses, sete estão no ar atualmente (veja o quadro 1).

VITÓRIA DA DC

A Marvel teve metade disso, sendo que duas séries foram canceladas prematuramente: *Mutant X*, levemente inspirada nos X-Men, mas que nada tinha a ver com os mutantes dos quadrinhos, que acabou na terceira temporada, e *Blade*, que se esforçou em repetir o sucesso do personagem no cinema, mas não passou

Flash e *Arrow* são dois seriados que exemplificam a qualidade da DC na TV

Demolidor (acima) e *Jessica Jones* são as novas séries da Marvel criadas para o formato streaming

SÉRIES DE TV DESDE 2000

DC	MARVEL
• Smallville (2001-2010)	• Mutant X (2001-2004)
• Birds of Prey (2002-2003)	• Blade (2006)
• Human Target (2010-2011)	• Agent Carter (2015-2016)
• Constantine (2014-2015)	• Agents of Shield (2013-)
• Arrow (2012-)	• Demolidor (2015-)
• Gotham (2014-)	• Jessica Jones (2015-)
• The Flash (2014-)	
• iZombie (2015-)	
• Supergirl (2015-)	
• Legends of Tomorrow (2016-)	
• Lucifer (2016-)	
• Preacher (2016-)	

de 13 episódios. Foi só com *Agentes da Shield* (2013) que a editora ganhou um pouco de notoriedade na TV – mesmo assim, calcada no sucesso dos heróis no cinema. E agora tem inovado em suas produções no serviço de streaming da Netflix, com sucessos como *Demolidor* e outros.

No campo das animações, a DC costuma ter duas ou três séries animadas no ar enquanto a Marvel conta com vácuos entre um desenho e outro. Só a partir de 2006 é que a produção da empresa do Homem-Aranha e cia. engrenou, mas ainda assim, em quantidade menor que sua rival. A qualidade dos desenhos da DC também é reconhecidamente considerada superior pela crítica e público.

PERSONAGENS

VITÓRIA DA DC

Na TV, a DC bota bem mais fé em seus heróis do que a concorrente. Prova disso é que a grande maioria de suas séries é protagonizada por conhecidos personagens das HQs. Isso ajuda na identificação tanto dos fãs que acompanham quadrinhos, que sabem o que esperar da série, quanto dos leigos, que podem encontrar nas bancas um apoio para compreender os episódios.

Já a Marvel parece ter medo de arriscar e prefere comer pelas bordas. Mesmo com tantas equipes de mutantes nos quadrinhos, *Mutant X* não trouxe sequer um nome conhecido dos leitores. O mesmo acontece com *Agents of Shield*, cujos personagens também são inéditos. Até mesmo as participações especiais nos episódios costumam ser com coadjuvantes pouco relevantes no Universo Marvel. Os personagens mais populares começaram a ser apresentados só agora nas produções da Netflix, cujo público ainda é restrito.

AUDIÊNCIA

EMPATE MAR DC

Nesse quesito, ambas estão numa disputa acirrada e as audiências médias das séries se equivalem, com um público que varia entre 2,5 e 4 milhões de espectadores nos Estados Unidos. A Marvel leva uma pequena vantagem considerando que o canal ABC – que exibe *Agents of Shield* e *Agent Carter*

Agents of Shield: novos personagens e link com os filmes da Marvel

Supergirl é uma das séries da DC com melhor audiência no momento

Agent Carter foi exibida nos Estados Unidos pela ABC

CURTAS E WEBSÉRIES DA DC

QUANDO	SÉRIE	O QUE É
2000	Lobo	Websérie
2000-2002	Gotham Girls	Websérie
2003	The Aquaman & Friends Action Hour	Curtas exibidos no Cartoon Network Latin America
2011-2014	DC Nation Shorts	Curtas exibidos no bloco DC Nation, no Cartoon Network
2014-2015	Batman Unlimited	Curtas disponíveis no canal DC Kids, no YouTube
2015	DC Super Friends	Curtas disponíveis no canal DC Kids, no YouTube
2015-	Justice League: Gods and Monsters Chronicles	Curtas disponíveis no canal Machinima, no YouTube
2015-	Víxen	Curtas disponíveis no canal CW Seed, no YouTube
2015-	DC Super Hero Girls	Curtas exibidos no canal DC Super Hero Girls, no YouTube

– é uma das maiores redes de TV norte-americanas, o que já é garantia de uma audiência maior em relação às séries da DC que, em sua maioria, são exibidas pelo canal CW, do grupo Warner.

Outro fator é que a audiência da Netflix tem uma medição diferente do tradicional, visto que o espectador pode assistir quando lhe convém em vez de sentar diante da TV num horário fixo semanal. Mesmo assim, os números divulgados pelo site da revista *Variety* para as séries *Demolidor* (cerca de 4,4 milhões de pessoas) e *Jessica Jones* (em torno de 4,8 milhões) não ficam muito longe do público que assiste *Gotham* (média de 4,1 milhões) ou *The Flash* (3,9 milhões).

Há também os picos de audiência: *Agents of Shield*, por exemplo, estreou com um público de 12,1 milhões e *Supergirl* chegou aos 13 milhões. Atualmente, a Garota de Aço é a que registra os melhores números, fechando a primeira temporada com uma média de 7,68 milhões. Mas isso provavelmente diminuirá na segunda temporada, pois a série migrará do canal CBS para o CW.

PROJETOS FUTUROS

VITÓRIA DA MARVEL

Graças à parceria com a Netflix, a Marvel vem superando sua rival em produções futuras. Inicialmente, foi fechado um pacote que previa a realização de cinco séries (*Demolidor, Jessica Jones, Luke Cage e Punho de Ferro*, com 13 episódios cada) e *Defensores* (oito episódios), ao custo de US$ 200 milhões. Com o sucesso de *Demolidor*, uma segunda temporada não prevista no pacote foi encomendada poucos dias após a estreia, empurrando o lançamento de Luke Cage de maio para novembro. O mesmo aconteceu com *Jessica Jones*, que também já está com sua segunda temporada confirmada. Recentemente, após a boa repercussão que o Justiceiro teve como coadjuvante da série do Demolidor, a Marvel e a Netflix também anunciaram uma série-solo do personagem para breve. Isso demonstra o investimento da editora nesse nicho que, por enquanto, ainda está sem a concorrência da DC.

Na TV aberta, o canal FX acaba de confirmar a produção de *Legion*, série baseada no universo dos X-Men e focada

no filho de Charles Xavier, interpretado pelo ator Dan Stevens. Em princípio, a primeira temporada terá oito episódios. Além disso, algumas produções estão indefinidas: *Most Wanted* (spin-off de *Agents of Shield* focado nos agentes Bobbi Morse e Lance Hunter) foi cancelado recentemente e *Damage Control* (sobre a equipe responsável por limpar a destruição deixada após as batalhas dos super-heróis) teve o piloto encomendado pelo canal ABC. Os heróis adolescentes *Manto e Adaga* também estão na lista de futuras produções.

Enquanto isso, a DC tem apenas uma nova série em produção: *Powerless*, uma comédia que mostra o cotidiano de uma companhia de seguros e sua relação com um mundo cheio de super-heróis. Estrelado pela atriz Vanessa Hudgens, o programa deve estrear em breve pelo canal NBC. Duas outras séries estão indefinidas: *Krypton*, que se passa no planeta natal do Superman antes da explosão que o destruiu, e *Scalped*, baseada na HQ homônima do selo Vertigo. Ambas tiveram seu piloto encomendado, mas ainda não entraram em produção.

ANIMAÇÕES

EMPATE MAR DC

No campo das animações, as duas editoras se equiparam em quantidade, com 14 séries produzidas do ano 2000 até hoje. Se considerarmos o projeto *Marvel Anime*, feito em parceria com o estúdio MadHouse do Japão, com quatro desenhos (*Blade, Homem de Ferro, Wolverine* e *X-Men*, cada um com 12 episódios), a Marvel sobe para 17 o número de produções, levando uma pequena vantagem.

A editora do Homem-Aranha também tem uma pequena vantagem com desenhos ainda em produção pois apresenta três (*Ultimate Spider-Man, Vingadores Unidos* e *Guardiões da Galáxia*, todos pelo canal Disney XD) contra dois da concorrente (*Teen Titans Go* e *Justice League Action*, esse último ainda inédito no Brasil). Para 2017, a Marvel anunciou a série *Big Hero 6*, o que deve acirrar ainda mais essa concorrência.

Por outro lado, a DC investe numa categoria que a concorrente ainda não tem: websséries exibidas pela internet ou séries de curtas animados. É o caso de *DC Nation Shorts* (animações de cerca de 30 segundos exibidas nos intervalos do bloco *DC Nation*) e a recente *Vixen* (derivada da série *Arrow*). Foram nove produções, das quais três – *Justice League: Gods and Monsters Chronicles*, *Vixen* e *DC Super Hero Girls* – ainda estão em exibição (veja quadro da página 34).

A DC SE DESTACA NO MUNDO DAS ANIMAÇÕES, PRINCIPALMENTE NOS LONGAS CRIADOS PARA HOME VIDEO

HOME VIDEO

VITÓRIA DA DC

Em produções longa-metragem direto para o mercado de DVD, a DC ganha disparado, tanto em quantidade como em qualidade. Enquanto a Marvel produziu apenas 12 animações de 2006 para cá, a DC apresentou nada menos do que 28 produções, grande parte delas adaptada de HQs consagradas, caso de *A Morte do Superman*, *Batman, O Cavaleiro das Trevas* e *Liga da Justiça – A Nova Fronteira*.

Com mais expertise nesse tipo de produção, a DC dá um banho na concorrente, com roteiros bem adaptados, geralmente voltados para um público mais maduro, e o estilo clássico de animação. As produções da Marvel, por sua vez, tentam inovar com animações computadorizadas ou no estilo mangá, mas com resultado pouco atraente e roteiros fracos. As motion comics – animação que reproduz integralmente uma HQ com cenas em movimento – é um estilo que a Marvel tem investido bastante, mas trata-se de um nicho pouco divulgado e com muito poucos apreciadores.

Acima, a já clássica série animada *Liga da Justiça* e, abaixo, o novíssimo desenho *DC Super Hero Girls*

JOGOS DO PODER

Super-heróis sempre tiveram espaço nos videogames – ora com jogos brilhantes, ora com jogos medíocres

POR ALEXEI BARROS

Marvel e DC têm uma longa tradição no mundo dos games e, por mais que jogos licenciados tenham a fama de serem ruins, muitos títulos se destacaram nessa história que começou no Atari 2600 com *Superman* (1978) e *Spider-Man* (1982). As melhores produções de super-heróis surgiram no final dos anos 1980, quando as desenvolvedoras japonesas dominavam a arte de fazer pixels. *Batman* (1989) e *Batman: Return of the Joker* (1991), lançados para NES pela Sunsoft, mostravam como o Homem-Morcego combinava com jogos de ação lateral.

Os heróis da Marvel despontavam nos arcades, com representantes do beat 'em up, gênero muito popular na época. As licenças não ficavam nas mãos de apenas uma empresa e, assim, havia espaço para as principais produtoras nipônicas explorarem diferentes super-heróis. *Spider-Man: The Video Game* (Sega, 1991), *Captain America and The Avengers* (Data East, 1991), *X-Men* (Konami, 1992) e *The Punisher* (Capcom, 1993) são alguns dos jogos mais importantes no período. Essa democratização também caracterizou outros jogos do Batman na geração 16-bit e adaptações do filme *Batman Returns* e do desenho animado *The Adventures of Batman & Robin* foram lançadas em diversas plataformas, como Mega Drive e Super Nintendo.

Enquanto isso, os heróis da Marvel entraram para os jogos de luta da Capcom, com *X-Men: Children of the Atom* (1994) e *Marvel Super Heroes* (1995). As batalhas ficaram ainda mais intensas com os crossovers *X-Men vs. Street Fighter* (1996), *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* (1997), *Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes* (1998) e *Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes* (2000).

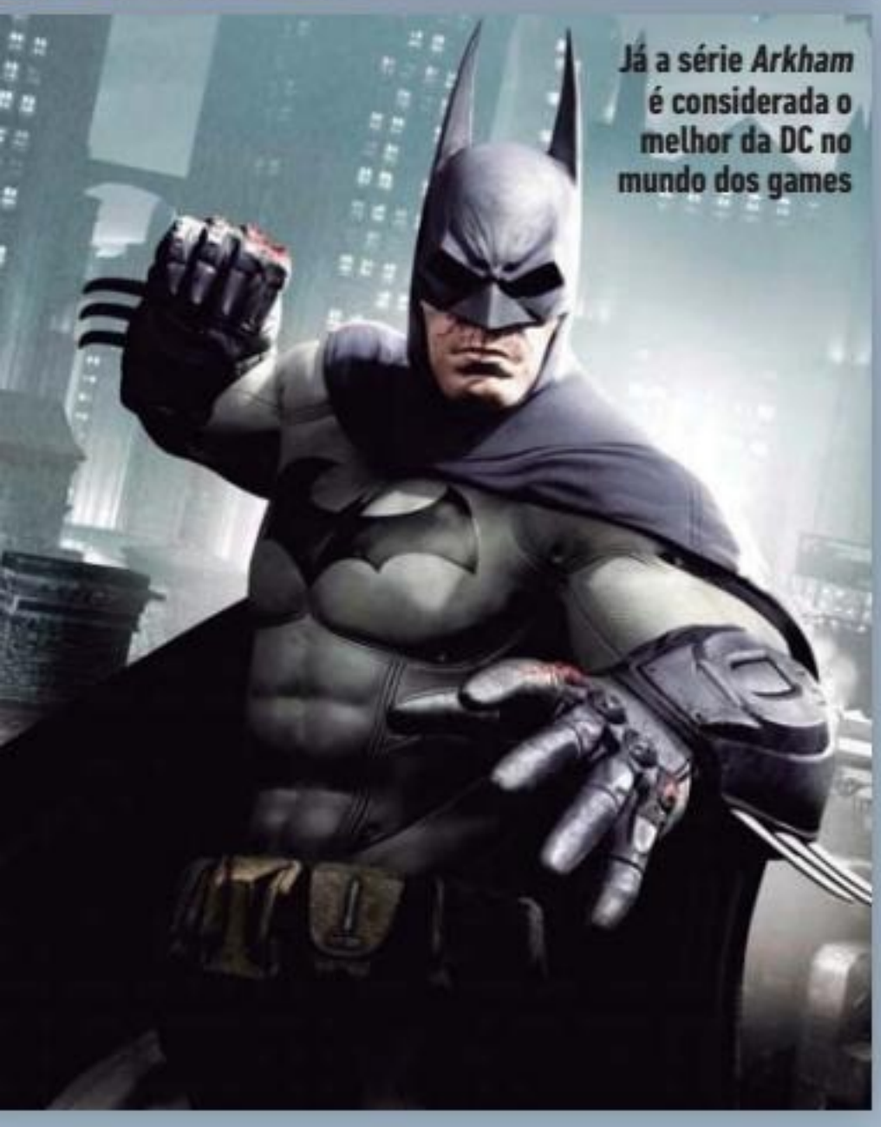
A transição para os jogos em 3D foi traumática para o Batman e outros personagens. Uma exceção dessa maldição é *Spider-Man*, publicado em 2000 e 2001 pela Activision para diversas plataformas, como PlayStation, Nintendo 64 e Dreamcast. Com a chegada do Aranha às telonas, a Activision lançou novas adaptações, e o jogo do segundo filme, *Spider-Man 2* (2004), é o que melhor representa o personagem em videogames. *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* (2005) é mais uma ótima produção e, como o jogo do aracnídeo, usa a fórmula de mundo aberto de *Grand Theft Auto* (*GTA*). A Marvel continuou em alta com as séries de RPGs de ação *X-Men Legends* e *Marvel: Ultimate Alliance*, também da Activision.

O Homem-Morcego voltou aos holofotes no final dos anos 2000 graças a duas produtoras britânicas. A Traveller's Tales trouxe uma bem-humorada aventura do herói em *Lego Batman: The Videogame* (2008), e as sequências *Lego Batman 2: DC Super Heroes* (2012) e *Lego Batman 3: Beyond Gotham* (2014) apresentam outros personagens da DC. A ideia deu tão certo que a própria Warner lançou títulos similares com heróis da concorrente: *Lego Marvel Super Heroes* (2013) e *Lego Marvel's Avengers* (2016).

Em 2009, a Rocksteady Studios estabeleceu um novo padrão de jogos de

Para quem curte pancadaria pura, há *Marvel vs. Capcom* e *Injustice: Gods Among Us*

A variedade de personagens é um dos diferenciais de *LEGO Marvel*



Já a série *Arkham* é considerada o melhor da DC no mundo dos games

super-herói com *Batman: Arkham Asylum*, mesclando investigação, furtividade e combates corpo a corpo. O sucesso garantiu o surgimento de continuações.

Mais recentemente, a DC buscou maior representatividade nos jogos de luta com o crossover *Mortal Kombat vs. DC Universe* (2008) e *Injustice: Gods Among Us* (2013). Em compensação, em 2011 aconteceu o lançamento de *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* e da atualização *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*.

Nos últimos anos, cifras astronômicas marcaram ambiciosas produções que envolvem as duas editoras. O jogo multiplayer massivo *DC Universe Online* (2011) custou US$ 50 milhões. Já os super-heróis da Marvel figuraram em *Disney Infinity: Marvel Super Heroes* (2014) e *Disney Infinity 3.0* (2015), que trazem bonecos colecionáveis para ativar personagens – o jogo original da série, focado na Pixar, teve um investimento de US$ 100 milhões. Bom, chegou a hora de comparar os números dessa acirrada concorrência.

QUANTIDADE

VITÓRIA DA MARVEL

Batman e Homem-Aranha são os heróis com maior número de jogos e passam dos 30 títulos. O que dá vantagem à Marvel são os mais de 20 jogos dos X-Men, além de diversos títulos do Quarteto Fantástico, Justiceiro, Hulk e Vingadores. Com exceção do Superman, que coleciona pouco mais de dez jogos, outros super-heróis da DC mal apareceram. Flash estrelou apenas três jogos, Lanterna Verde e Aquaman protagonizam um jogo cada e a Mulher-Maravilha nunca teve um título só para ela.

QUALIDADE

EMPATE MAR DC

Na avaliação da crítica especializada, a DC está nos extremos. No topo, a série *Batman: Arkham* reina soberana. *Batman: Arkham Asylum* ganhou o prêmio de "Jogo de super-herói mais aclamado de todos os tempos" do livro *Guinness dos Recordes* e foi superado justamente pela sequência *Batman: Arkham City*, que apresenta a média de 95,94% nas avaliações da versão para PlayStation 3 no site *GameRankings*. Lá embaixo, *Batman: Dark Tomorrow* na edição do Xbox tem registrada a média de 24,06% e *Aquaman: Battle for Atlantis* do GameCube fica com 25,10%. Mas nada supera o fundo do poço de *Superman* do Nintendo 64 com a pífia média de 22,90%.

Pelo menos recentemente, nenhum jogo da Marvel atingiu esse nível de ruindade, mas alguns chegam perto, como *Thor: God of Thunder*, que possui a média de 39,17% na versão do Xbox 360. Porém, a gigantesca contribuição da Capcom nos jogos de luta equilibra a disputa – *Marvel vs. Capcom 2* tem média de 90,15% na edição para Dreamcast.

VENDAS

VITÓRIA DA DC

As séries *Lego Batman* e *Batman: Arkham* contabilizam, respectivamente, 24,31 milhões e 30 milhões de unidades vendidas, de acordo com o site *VGChartz*. Do lado da Marvel, os números não são tão expressivos. A Activision, que detém a licença dos jogos do Aranha e X-Men até 2017, revelou em comunicado que as adaptações da produtora envolvendo as duas franquias venderam somadas 25 milhões de unidades. Já os jogos da série *Marvel vs. Capcom*, segundo o site da companhia japonesa, venderam 7 milhões de cópias.

Homem-Aranha e Superman ganharam seus primeiros jogos ainda no clássico Atari 2600

COMBATE DE BRINQUEDOS

No mundo dos colecionáveis, elas também disputam a preferência entre os fãs

POR EDER PEGORARO

Selecionamos algumas das mais cobiçadas coleções da Marvel e DC nas categorias de action-figures, toy art, estátuas e miniaturas. Em nossa análise, estão as características que determinam quais delas trazem mais vantagens para os colecionadores.

ACTION-FIGURES

Aqui, a concorrência mais tradicional ocorre entre as coleções *Marvel Legends* e *DC Collectibles*. A primeira foi lançada em 2002 pela extinta fábrica Toy Biz e é composta por figuras articuladas na escala de 6 polegadas (aprox. 15 cm). A partir de 2007, *Marvel Legends* foi continuada pela Hasbro e, após um tempo fora de produção, voltou em 2012 com a série *Return of Marvel Legends*. Mas esse nome mudou para *Marvel Legends Infinite Series* em 2013 e o foco ficou nas figuras derivadas das HQs e do cinema.

Já a *DC Collectibles* começou em 1998, com o nome de *DC Direct*. Em abril de 2012, seu nome foi mudado, dando continuidade em linhas de figuras derivadas de games como *Batman: Arkham City* e acompanhando o reboot editorial de *Os Novos 52*. Mantendo o padrão de tamanho de 6 polegadas de altura, a *DC Collectibles* passou a produzir figuras mais articuladas e com mais acessórios. Qual é a melhor? Nos Estados Unidos, a *DC Collectibles* leva vantagem na diversidade de linhas enquanto, no Brasil, *Marvel Legends* é hoje mais acessível no quesito preço e distribuição. Vamos aos detalhes.

QUANTIDADE

VITÓRIA DA DC

Desde que *Marvel Legends* passou a ser produzida pela Hasbro, foram lançadas mais de 200 figuras, divididas em 31 séries. Já a *DC Collectibles*, a partir de 2012, lançou mais de 60 figuras derivadas de *Os Novos 52*, além de 160 derivadas de outras mídias, como games e TV, e estão anunciados mais de 60 lançamentos até novembro, incluindo figuras do cinema e baseadas na arte de quadrinhistas como Darwyn Cooke e Lee Bermejo.

DIVERSIDADE

VITÓRIA DA DC

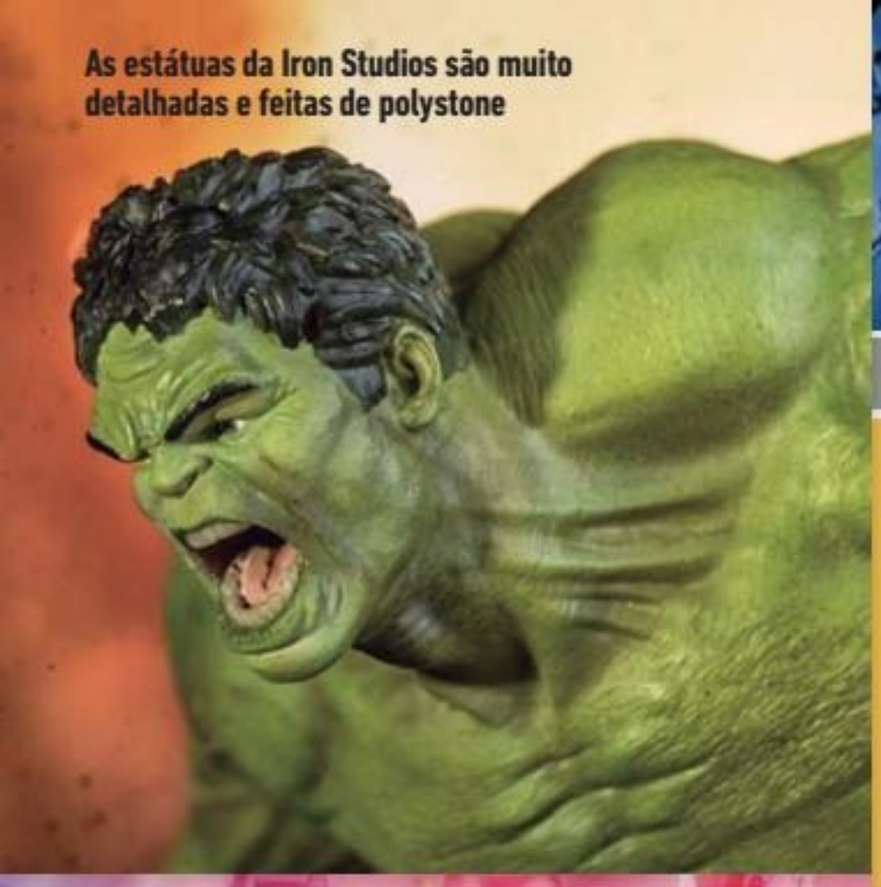
Como *Marvel Legends* traz figuras derivadas das HQs e dos recentes filmes da Marvel, o colecionador pode tanto investir em peças só do cinema quanto dos quadrinhos. Fora que muita gente acha bacana mesmo é mesclar os dois universos numa mesma coleção. *DC Collectibles* é bem mais abrangente, com figuras derivadas das HQs e inspiradas na arte de desenhistas como Dustin Nguyen, Greg Capullo, Jae Lee e Terry Dodson. Mas não é só: a empresa lançou peças de games (a série *Batman: Arkham* e *Injustice: Gods Among Us*), de séries de TV (*Arrow* e *Flash)* e de animações (*Batman Animated Series, Batman: A Máscara do Fantasma, Batman vs. Robin, Liga da Justiça: Guerra, Deuses e Monstros* e *O Trono de Atlantis*).

DISTRIBUIÇÃO

VITÓRIA DA MARVEL

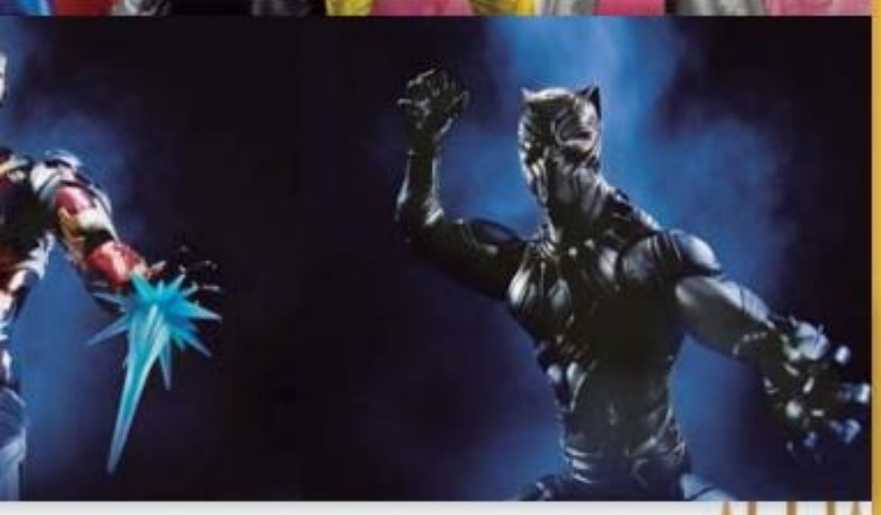
No Brasil, a Hasbro disponibilizou 16 séries de *Marvel Legends*, distribuídas em lojas de

No segmento de action-figures, as grandes concorrentes são *Marvel Legends* (acima) e *DC Collectibles*



As estátuas da Iron Studios são muito detalhadas e feitas de polystone

Já o material produzido pela Kotobukiya é feito de PVC ou vinil



brinquedos. Já a *DC Collectibles* é distribuída sem muita regularidade e de maneira esporádica em lojas físicas e virtuais especializadas em colecionáveis.

ESTÁTUAS

Nossos concorrentes são as séries *Marvel Art Scale*, da brasileira Iron Studios e a *ArtFX+1/10th scale*, da japonesa Kotobukiya, ambas na escala 1:10 (aprox. 20 cm de altura). Criada em 2010, a Iron Studios é uma empresa muito conceituada que foca suas figuras em super-heróis das HQs, TV e cinema, sempre feitas em polystone, uma liga de poliéster com mármore, pintadas à mão e produzidas em edição limitada. Já a Kotobukiya surgiu em 1989 e é especializada em estátuas e estatuetas, com peças produzidas em vinil ou PVC que, em alguns casos, são montáveis por encaixe e outras já vêm montadas. Vamos ao combate.

QUANTIDADE — VITÓRIA DA MARVEL

Com mais de 40 figuras já lançadas, a linha Marvel da Iron Studios já teve sua terceira série anunciada que deve trazer as figuras de Thor, Gata Negra, Justiceiro, Demolidor e o Dr. Octopus como exclusivo da Comic-Con Experience 2016.

Já a Kotobukiya na linha *ArtFX+1/10th scale* lançou apenas 18 modelos até o momento, inspirados na linha editorial *Os Novos 52*, com mais três programados para esse semestre: Robin Vermelho (maio/junho), Sinestro (agosto) e Coringa (outubro), fora mais cinco figuras inspiradas na clássica linha *Super Powers*, com a figura do Aquaman prevista ainda para 2016.

DIVERSIDADE — VITÓRIA DA MARVEL

Além das figuras derivadas das HQs, há versões dos principais personagens derivados do universo cinematográfico da Marvel. Ao todo, são cerca de 42 peças já produzidas. A Iron também já anunciou mais três peças derivadas do filme *Guerra Civil*, além de outras cinco derivadas dos quadrinhos.

A Kotobukiya até o momento focou apenas nas versões de *Os Novos 52* e *Super Powers*. Para os próximos meses, estão previstos lançamentos de figuras derivadas do filme *Batman vs. Superman* e do Homem-Morcego no visual de Bruce Timm da série animada de 1992.

DISTRIBUIÇÃO — VITÓRIA DA MARVEL

Por tratar-se de uma empresa brasileira, os lançamentos da Iron Studios são mais fáceis de achar em lojas especializadas físicas e virtuais e até livrarias. A coleção *ArtFX+1/10th* da Kotobukiya chegou apenas às lojas especializadas e, mesmo assim, incompleta.

MINIATURAS

Nessa área, destacam-se *The Classic Marvel Figurine Collection* e *DC Comics Figurine Collection*, ambas da empresa inglesa Eaglemoss. São figuras de metal ou resina metálica e pintadas à mão. Cada personagem vem com base customizada e tem medidas que variam entre 7 cm e 12 cm de altura, fora algumas peças especiais que chegam a 20 cm. Cada figura vem acompanhada de uma revista com informações sobre o personagem, distribuída em bancas, revistarias ou em lojas virtuais. Lançada na Inglaterra em 2005, a série da Marvel chegou ao Brasil sete anos depois. Já a da DC saiu originalmente em 2008 e chegou às bancas brasileiras em 2013.

QUANTIDADE — VITÓRIA DA MARVEL

Na Europa, a coleção Marvel conta com 235 figuras incluindo edições especiais, enquanto no Brasil já são mais de 140 peças lançadas até junho de 2016. Os números da DC estão bem abaixo disso, com 119 figuras na Europa e 81 no Brasil.

DIVERSIDADE — VITÓRIA DA MARVEL

Na Europa a Eaglemoss posteriormente lançou outras coleções temáticas da Marvel incluindo *Marvel Chess* (compondo jogos de xadrez), *Marvel Fact Files* (com figuras em escala de tamanho maior), *Marvel Cosmic* (continuidade de *Fact Files*, trazendo personagens como Guardiões da Galáxia) e *Marvel Movie Collection* (com personagens derivados dos filmes da Marvel Studios).

COLECIONADORES DE ACTION-FIGURES E AFINS TÊM MUITA VARIEDADE À DISPOSIÇÃO

A Eaglemoss lançou uma espécie de continuidade de sua linha padrão com *DC Comics Super Hero Collection: Blackest Night Brightest Day*, que traz figuras derivadas das minisséries *A Noite Mais Densa* (2009) e *O Dia Mais Claro* (2010), com 16 membros das várias Tropas de Lanternas e uma especial do vilão Nekron. Fora isso, foi lançada a coleção *DC Chess Collection*, com figuras de jogos de xadrez.

As peças da Funko são objeto de desejo dos fãs de toy art

DISTRIBUIÇÃO — EMPATE MARVEL DC

Ambas as coleções foram disponibilizadas em assinaturas para todo o Brasil, distribuídas em bancas com exceção de cidades onde a legislação local não permite e vendidas na loja virtual da Eaglemoss.

TOY ART

Esse é outro caso de coleções concorrentes criadas pela mesma empresa, no caso a Funko, uma especialista em toy art, que lançou *Funko Pop DC Universe* (2010) e *Super Deformed: Funko Pop Marvel* (2011). Essas duas coleções, também chamadas de Toy Art ou Super Deformed, são compostas por bonecos de vinil com 9 cm de altura em formato caricato com corpo pequeno, cabeça grande e aparência infantil. No Brasil, tornou-se uma verdadeira febre entre os colecionadores e fãs de cultura pop.

Na coleções da Eaglemoss, a Marvel leva vantagem por oferecer muito mais peças e diversidade

QUANTIDADE — VITÓRIA DA MARVEL

A linha Marvel é composta por 167 figuras e a DC por 151, ambas derivadas das HQs, cinema e TV.

DIVERSIDADE — VITÓRIA DA DC

A linha Marvel estreou com uma figura derivada do primeiro filme do Thor e, a partir da terceira edição, expandiu para o universo das HQs, com uma figura do Aranha. A edição 73 da linha apresentou a primeira figura em tamanho maior, com o Homem de Ferro em sua armadura Hulkbuster de *Vingadores 2* com 15 cm de altura, seguido do vilão Thanos do filme *Guardiões da Galáxia* na mesma escala. A linha somou figuras de séries de TV com os Agentes Coulson e May de *Agents of Shield*, a Agente Carter e Demolidor, Matt Murdock e Wilson Fisk da série da Netflix.

No lado da DC, além de figuras das HQs, foram lançadas figuras de filmes como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, *O Homem de Aço* e *Batman vs. Superman*, já com uma linha anunciada derivada de *Esquadrão Suicida*. Entre os derivados televisivos, há figuras da linha *Batman Classic TV*, *Gotham*, *Arrow*, *The Flash* e da animação *Teen Titans GO!*, e estão previstos derivados das séries *Supergirl* e *Legends of Tomorrow*! A linha ainda conta com figuras dos games *Batman: Arkham Asylum* e *Arkham Knight*.

VEÍCULOS POP! RIDES — VITÓRIA DA MARVEL

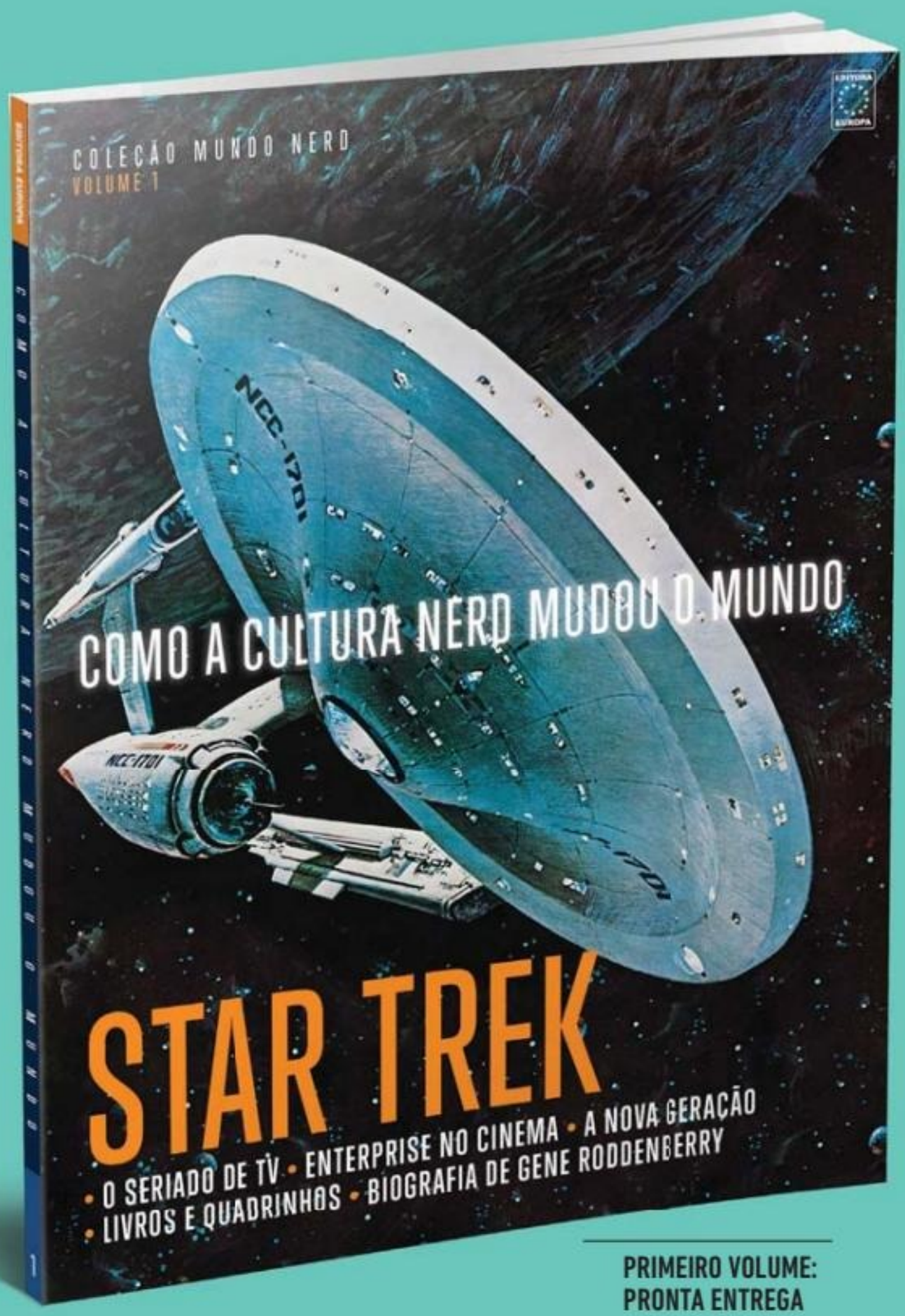
A linha Marvel conta com Lola, o carro voador do diretor Coulson de *Agents of Shield*, um food truck de Chimichangas (panquecas mexicanas) de Deadpool e Ant-thony, a formiga alada do Homem-Formiga. Na linha DC, existem apenas dois veículos clássicos, o Batmóvel 66 da TV e o Jato Invisível da Mulher-Maravilha.

DISTRIBUIÇÃO — EMPATE MARVEL DC

No Brasil, os bonecos Pop Vinyl são distribuídos em ordem aleatória em lojas físicas e virtuais especializadas em colecionáveis.

E POR ÚLTIMO...

Bem, como se vê, a disputa Marvel vs. DC está longe de acabar. Que ela seja eterna enquanto dure pois, quem ganha com isso são os fãs de super-heróis. E você? Prefere qual dos universos? Mande-nos seu depoimento com justificativa para o e-mail manoel.souza@europanet.com.br para discutirmos o assunto na edição que vem.


COLEÇÃO MUNDO NERD
VOLUME 1
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
STAR TREK
• O SERIADO DE TV • ENTERPRISE NO CINEMA • A NOVA GERAÇÃO
• LIVROS E QUADRINHOS • BIOGRAFIA DE GENE RODDENBERRY
EDITORA EUROPA
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
1

QUEM É NERD NÃO PODE VIVER SEM ESSA COLEÇÃO

São seis volumes com os bastidores e as histórias das sagas mais amadas da cultura pop. Não perca!

PRIMEIRO VOLUME:
PRONTA ENTREGA

STAR TREK
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
STAR WARS
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
HARRY POTTER
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
DOCTOR WHO
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO
JAMES BOND
COMO A CULTURA NERD MUDOU O MUNDO

Compre pelos telefones 0800 8888 508 e (11) 3038-5050 (SP)
ou encomende pela internet em www.europanet.com.br

EDITORA EUROPA

VOCÊ SABIA?

10 CURIOSIDADES SOBRE O VISÃO

Recorremos à ajuda dos Vingadores para descobrir fatos inusitados do integrante cibernético da equipe POR EDUARDO MARCHIORI

1 QUASE HUMANO

O Visão é um sintozoide, ou seja: mais do que possuir um corpo mecânico de aparência humana (como os androides), ele tem tecidos e órgãos artificiais que o mantêm vivo e lhe permitem ter sensações e sentimentos. Ele foi construído pelo maligno androide Ultron para atacar os Vingadores, mas voltou-se contra seu criador e se uniu aos heróis. A estreia do Visão ocorreu em *The Avengers* 57 (1968).

2 ERA DE OURO

Nos anos 1940, outro herói teve o nome de Visão. Criado por Joe Simon (texto) e Jack Kirby (arte) – a dupla que concebeu o Capitão América – esse Visão estreou em *Marvel Mystery Comics* 13 (1940) como o policial Aarkus. Natural da dimensão Mundo Fumaça, ele podia usar qualquer tipo de fumaça como meio de teleporte. O herói serviu de inspiração para o roteirista Roy Thomas criar o integrante dos Vingadores, em 1968.

3
PODERES

No cinema, a joia na testa do Visão é um dos artefatos mais poderosos do universo, mas nos quadrinhos não chega a tanto. Embora seja muito potente nas HQs, ela "apenas" converte radiação solar em rajadas de energia. O herói também possui outros poderes, como superforça e a capacidade de alterar sua densidade, o que lhe permite ficar etéreo como um fantasma ou rígido como um diamante.

4
NO PEITO

Na mitologia do personagem, a forma geométrica desenhada em seu uniforme representa um diamante, mas nos bastidores, a história é mais simples. Thomas apenas copiou o símbolo do herói Spy Smasher (Megaespião, no Brasil) da Era de Ouro, que estreou em *Whiz Comics* 2 (1940), da Fawcett – o mesmo gibi que marcou a primeira aparição do Shazam.

5
ALTEREGO

Pouca gente sabe, mas o sintozoide teve uma identidade secreta no início dos anos 1990. Após ser desmantelado pelo governo dos Estados Unidos e reconstruído pelo cientista Hank Pym, o Visão criou a aparência e nome de Victor Shade, um holograma que ele usava como disfarce para socializar com os humanos e estudar as emoções.

6
MUDANÇA DE SEXO

Na linha Ultimate, uma versão modernizada do Universo Marvel, Visão é um sintozoide com corpo e mente femininos **(A)**. Ela estreou em *Ultimate Nightmare* 5 (2005) com a missão de preparar a Terra para a invasão do devorador de mundos Gah Lak Tus. Em outra realidade alternativa, a do Universo Marvel 2099, Visão é uma mulher e tem poderes cognitivos **(B)**. Essa versão aparece em *Secret Wars 2099* 1 (2015).

7
JOGO VISIONÁRIO

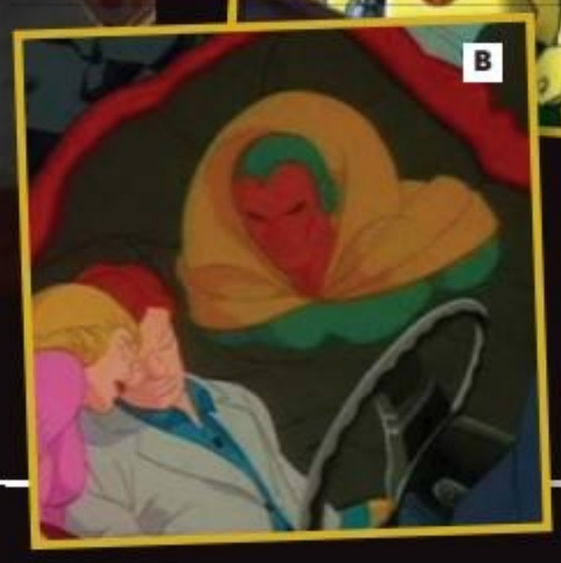
Em 1991, o game *Captain America & The Avengers* chegou ao mercado de arcades e marcou a estreia do Visão nessa mídia. Atualizado com sua época, o jogo mostrou o herói com o visual branco, apresentado nos quadrinhos menos de dois anos antes.

8
LONGA ESPERA

O Visão deu as caras no cinema só em 2015, em *Vingadores: Era de Ultron*, mas sua essência já aparecia desde o primeiro filme do universo cinematográfico da Marvel, como a inteligência artificial Jarvis, em *Homem de Ferro* (2008). No recente filme dos Vingadores, o aliado interativo de Tony Stark ganhou corpo e tornou-se o Visão. Quem encarnou o personagem foi o ator Paul Bettany, que também emprestou sua voz para dublar Jarvis.

9
IMPRESSÃO EM 3D

Para levar o personagem aos cinemas, os produtores Jeremy Woodhead e Nick Williams escanearam a cabeça de Bettany e imprimiram uma versão tridimensional em plástico translúcido para ter uma noção de como ficaria o rosto do ator. A impressão deu uma ideia do visual cibernético do Visão, que foi criado com pintura, próteses, cola e finalizado com efeitos digitais.



10
ESTREIA PRECOCE

Embora seja um dos protagonistas da série animada *Avengers: United They Stand* (1999) **(A)**, o Visão estreou na TV no desenho do Quarteto Fantástico, em 1994. Ele apareceu no episódio *To Battle the Living Planet* **(B)**, em que Quarteto e Vingadores unem-se contra Ego, o Planeta Vivo, que deseja destruir a Terra.

Darwyn Cooke trouxe
de volta o lado radiante
do Universo DC

CRIADOR

DIVULGAÇÃO

A ESSÊNCIA DOS HERÓIS

Mesmo com um início tardio, Darwyn Cooke tornou-se um respeitado artista e resgatou um lado esquecido das HQs do gênero POR ROBERTO GUEDES

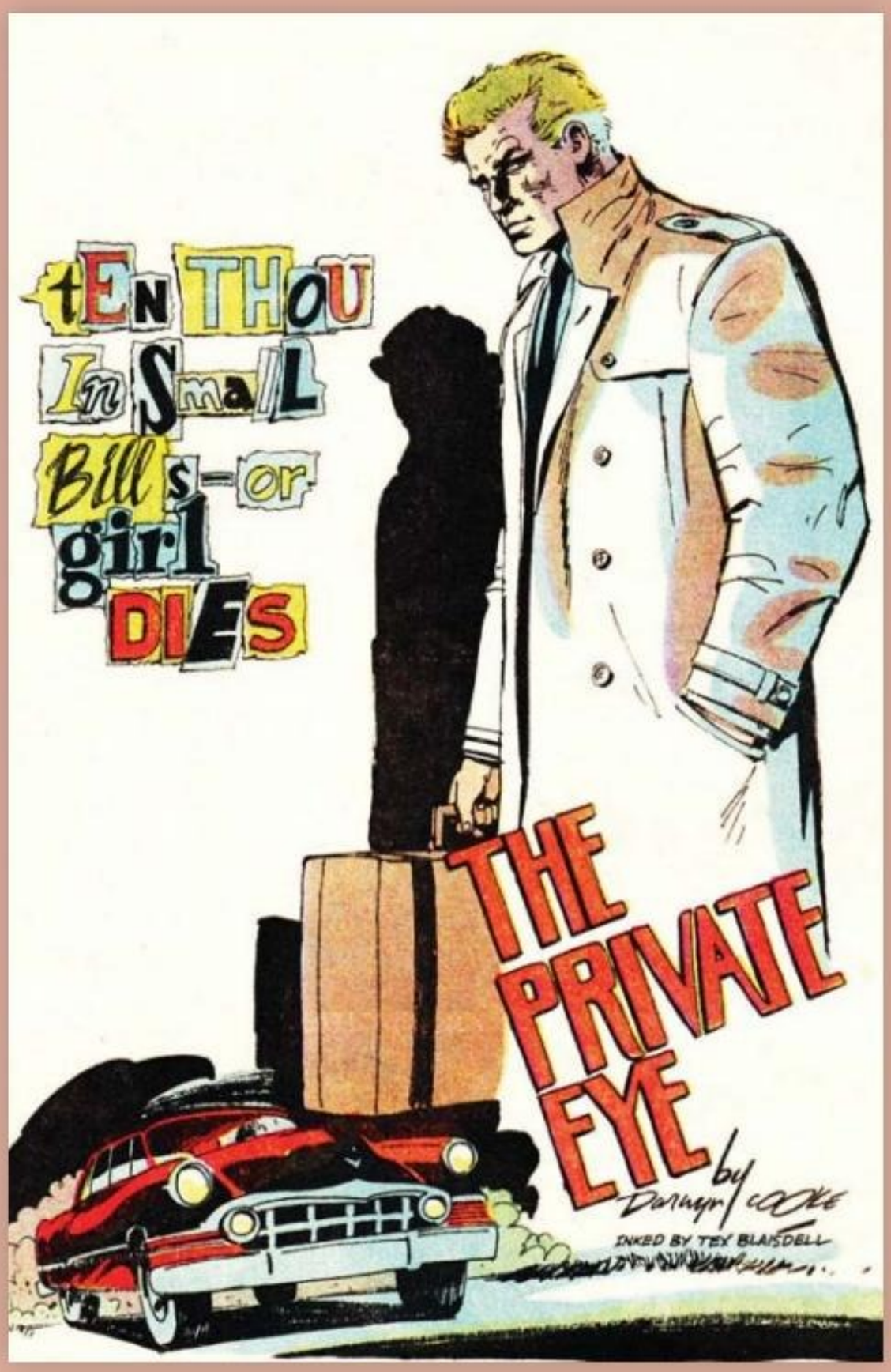
O mundo dos quadrinhos foi abalado em maio pela morte de Darwyn Cooke, um dos autores mais completos e proeminentes dos últimos anos. Com seu estilo elegante, Cooke interligou o visual clássico dos quadrinhos com a narrativa moderna de uma maneira muito particular e ofereceu obras inesquecíveis aos leitores, como *DC: A Nova Fronteira*, *The Spirit*, *Parker* e outras, além de várias capas de gibis da Marvel e da DC.

Cooke nasceu em 16 de novembro de 1962, em Toronto, no Canadá, mas viveu a maior parte de sua infância e adolescência na província de Nova Escócia, com os pais e dois irmãos mais novos. Ainda criança, teve seu primeiro contato com o mundo dos super-heróis graças à série de TV *Batman*, estrelada por Adam West e Burt Ward e pela qual era um fã alucinado. Instintivamente tentava reproduzir em seu caderno de desenho as cenas de ação que via no programa.

Nessa época, os gibis que chegavam às suas mãos eram de personagens infantis como Gasparzinho, Brasinha e Riquinho, todos da Harvey Comics e carregados de um estilo cartunesco que exerceria grande influência na arte de Cooke. Autores como Charles Schulz (*Snoopy*) e Dan DeCarlo (desenhista da série *Archie*), também fascinavam o garoto. Ele continuou desenhando à medida que crescia, mas deixou as HQs de lado. Até que, em 1975, enquanto passava as férias na casa dos tios no norte do Canadá, comprou um gibi do Homem-Aranha para se distrair.

A revista reprisava um combate entre o herói e o Duende Verde publicado originalmente em *Spectacular Spider-Man Magazine* 2 (1968) e causou um efeito transformador no então adolescente. "Que gibi fantástico! Stan Lee e John Romita estavam no auge. Senti como se minha cabeça explodisse", lembrou Cooke em entrevista ao *Comics Journal* 285 (2007). O garoto de 13 anos passou os próximos dias copiando o estilo de Romita e decidiu que se tornaria roteirista e desenhista profissional de quadrinhos.

The Private Eye foi a primeira HQ publicada de Cooke



As animações da DC devem muito a Darwyn Cooke

Talvez por se lembrar dos divertidos momentos que passou assistindo o seriado do Homem-Morcego na infância, Cooke determinou que o segundo gibi de herói de sua coleção seria do Batman. O escolhido foi *Detective Comics* 439 (1974), que trouxe a história *A Noite do Caçador*, de Steve Englehart (texto) e Sal Amendola (arte). A HQ mostrava o herói numa perseguição implacável sem proferir uma única palavra. A comparação entre essa versão sombria do personagem e a abordagem cômica de Adam West na TV ajudou Cooke a estabelecer o equilíbrio entre humor e o drama que caracterizou seus trabalhos.

Cooke começou na TV e teve papel importante nas séries animadas da DC, principalmente *Batman do Futuro*

INÍCIO DE CARREIRA

Ao concluir a faculdade de Artes, em 1983, Cooke teve a chance de entrar no ramo dos quadrinhos. Ao saber que a DC estava publicando material de artistas novatos na revista *New Talent Showcase*, ele pegou um avião para Nova York, com a intenção de mostrar seu portfólio. Apesar de ter mais de 20 anos, era a primeira vez que se afastava da família, mas a vontade de ser bem-sucedido na área que tanto amava era maior do que qualquer receio. Por uma feliz coincidência, o editor que o atendeu era Sal Amendola – o mesmo desenhista daquela HQ do Batman que tanto impressionou Cooke anos antes. Amendola gostou do estilo do novato e ainda mostrou a pasta do rapaz para o veterano editor Julius Schwartz. "Meia hora depois, já na rua, eu gritei 'uau', crendo que começava ali uma gloriosa carreira nos quadrinhos", recordou Cooke.

A HQ curta *The Private Eye*, escrita e desenhada por ele, foi publicada em *New Talent Showcase* 19 (1985), mas o jovem artista sentiu-se desestimulado com o valor baixo que recebeu. Devido a isso, aceitou uma proposta para trabalhar como diretor de arte da revista *New Music Express*, dedicada ao universo musical. Por meio dela conheceu muitas estrelas do rock, como Robert Plant e David Bowie, dos quais era fã, e assim seguiu até o princípio da década de 1990, revezando o trabalho na revista com serviços de animação para comerciais de TV, em que produzia storyboards e animações.

Mas a paixão pelos quadrinhos não diminuía e Cooke procurou a DC mais uma vez, agora na convenção de Chicago, em 1994. Ele chegou a conversar com os editores Archie Goodwin e Denny O'Neil, mas o momento não poderia ser pior, já que a tendência era a arte exagerada de Rob Liefeld, Jim Lee e Todd McFarlane. "Só se falava na Image. Ninguém queria comprar algo feito por um cara que desenhava como Alex Toth". Porém, chamou-lhe a atenção um anúncio da Warner feito pelo artista e produtor Bruce Timm, convocando novos talentos para trabalhar com animação. Cooke se apressou a comprar um livro de sketches de Timm, para estudar o estilo empregado nos desenhos animados do Batman e, poucos dias depois, se apresentou ao estúdio.

Cooke foi imediatamente contratado pela Warner para fazer os *storyboards* de *Batman: A Série Animada* – em exibição desde 1992 e um sucesso da TV – e, em seguida, de *Superman: A Série Animada* (1996). Além disso, foi o responsável pelo visual da animação *Batman do Futuro* (1999). A boa fama o levou a ser diretor de arte, por um tempo, do desenho animado *Homens de Preto*, da concorrente Sony. O mundo da animação parecia perfeito para o artista.

Com trama focada no conflito entre Bruce Wayne e sua identidade de Homem-Morcego, a HQ *Ego* garantiu a entrada de Cooke no mercado de quadrinhos

"Era melhor do que desenhar um gibi do Batman. Pela primeira vez, eu estava trabalhando com algo que me deixava plenamente feliz". Apesar da satisfação, Cooke foi pego de surpresa ao receber um convite da DC para voltar aos gibis.

TRAJETÓRIA NAS HQS

Em 1999, o novo diretor de arte da DC, Mark Chiarello, estava em busca de coisas novas, quando se deparou com *Batman: Ego*, uma antiga proposta de Cooke que ficara esquecida nas gavetas da redação. Chiarello ligou para o artista e o convidou para transformar a história numa graphic novel. Cooke já havia se decepcionado com o mercado editorial. Além do mais, estava perto de completar 40 anos e tinha uma carreira sólida em Hollywood, mas a vontade de fazer quadrinhos falou mais alto. "Tomei uma decisão acertada, consciente. Cheguei como roteirista e desenhista, e com a garantia de só trabalhar com o que eu quisesse e quando quisesse".

Batman: Ego saiu no ano seguinte e se transformou num grande sucesso de público e crítica. A trama intimista mostra um Bruce Wayne transtornado e em disputa psicológica com seu alterego. Medalhões como o artista Alex Toth, o roteirista Paul Dini e Bruce Timm rasgaram elogios ao colega. "Naquela época as resenhas de internet praticamente não existiam. Chiarello foi o grande responsável pela divulgação e consequente popularidade da HQ", Cooke atestou com humildade.

Na esteira, surgiram convites aos montes da Marvel e da DC para escrever e desenhar HQs ou apenas para fazer capas. Entre 2001 e 2003, Cooke apareceu em diversos títulos, como: *X-Force, Spider-Man's Tangled Web, Detective Comics, Batman: Gotham Nights, Weird Western Tales, Justice League Adventures* e outros. O destaque ficou por conta de uma revitalização da Mulher-Gato, produzida em parceria com o roteirista Ed Brubaker.

Cooke atingiria um patamar maior de fama ao produzir *DC: A Nova Fronteira* (2004), uma belíssima minissérie em seis partes que mostrava o período de transição dos heróis da Era de Ouro (Sociedade da Justiça) para os da Era de Prata (Liga da Justiça). A ideia partiu da cúpula da DC, que desejava ver a Liga da Justiça sob o estilo retrô de Cooke. O único empecilho é que o artista não tinha nenhuma familiaridade com os personagens – exceto claro, com Batman e Superman. Ele achou que seria legal mostrar como era a vida dos justiceiros antes de se tornarem heróis,

Cooke fez HQs para a Marvel, como essa do Aranha na série *Spider-Man's Tangled Web*. Mas os trabalhos mais aclamados do autor estão na concorrente, caso da série *DC: A Nova Fronteira*

A Mulher-Gato é uma das personagens mais importantes da carreira de Cooke

A Nova Fronteira trouxe um olhar original sobre as eras de Ouro e Prata

mas os editores dos outros títulos começaram a criar obstáculos para o autor.

"Eles me diziam coisas como 'você não pode usar a Mulher-Maravilha, pois vai afetar a continuidade. Substitua pela Canário Negro', e assim fiquei quase um ano sem sair do lugar". Esse melindre editorial só chegou ao fim quando Cooke recebeu uma ligação de Paul Levitz, então presidente da DC, que foi direto ao ponto: "Cadê aquela história maravilhosa que você ia fazer?". Com o aval do chefão, finalmente *DC: A Nova Fronteira* foi publicada. A HQ foi tão bem aceita que foi adaptada em uma versão animada dois anos depois, em uma produção que contou com direção de arte do próprio autor e produção de Bruce Timm.

Cooke seguiu sua carreira nos quadrinhos com algumas histórias isoladas para a DC, inclusive a edição especial *Batman/ The Spirit* (2007), um encontro entre os dois heróis coproduzido com o roteirista Jeph Loeb. Cooke também desenhou as 12 primeiras edições da nova série mensal do Spirit, o detetive criado em 1940 por Will Eisner e que havia sido licenciada para a DC. O título, lançado entre 2007 e 2009, teve 32 edições.

A Nova Fronteira **fez tanto sucesso que rendeu uma animação supervisionada pelo próprio Cooke**

O inusitado encontro entre Batman e Spirit garantiu um prêmio ao quadrinhista

Coube a Cooke revitalizar o clássico detetive Spirit. Com seu estilo elegante, o autor desenhou as primeiras edições e prestou homenagens ao criador Will Eisner

TRABALHOS RECENTES

Com o fim de seu contrato de exclusividade com a DC em 2008, Cooke preferiu manter-se como um autor freelancer. Ele não estava mais interessado em desenvolver obras que estivessem sujeitas ao cronograma das infindáveis supersagas da DC e da Marvel – como na ocasião em que alguns editores atravancaram a produção de *A Nova Fronteira*. "Quem não aprende com os erros, está fadado a cometê-los novamente", dizia em relação a essa prática editorial puramente comercial e exaustiva do ponto de vista criativo.

Cooke então fechou com a IDW Publishing a produção de algumas adaptações das histórias de Parker, um detetive durão e sem escrúpulos e protagonista de diversos livros publicados entre 1962 e 1974. De autoria de Richard Stark – pseudônimo do escritor Donald Westlake –, as tramas foram licenciadas algumas vezes para o cinema, mas o autor, reticente quanto à fidelidade dos cineastas, proibia que o nome do personagem fosse usado nas produções. Assim, em filmes como *À Queima-Roupa* (1967), com Lee Marvin e *O Troco* (1999), com Mel Gibson, o nome do protagonista era sempre diferente. Isso mudou com as HQs feitas por Cooke.

Além de obter autorização para usar o nome do personagem, o quadrinhista também pôde colocar o famoso pseudônimo de Westlake como chamariz. Dessa forma, lançou *Richard Stark's Parker: The Hunter* (2009), o primeiro de uma série de cinco graphic novels que contou ainda com os álbuns *The Man With the Getaway Face* (2010), *The Outfit* (2010), *The Score* (2012) e *Slayground* (2013) – desses, apenas *The Hunter* saiu no Brasil, pela Devir, em 2015, com o nome de *O Caçador*. Nesse meio tempo, Cooke realizou

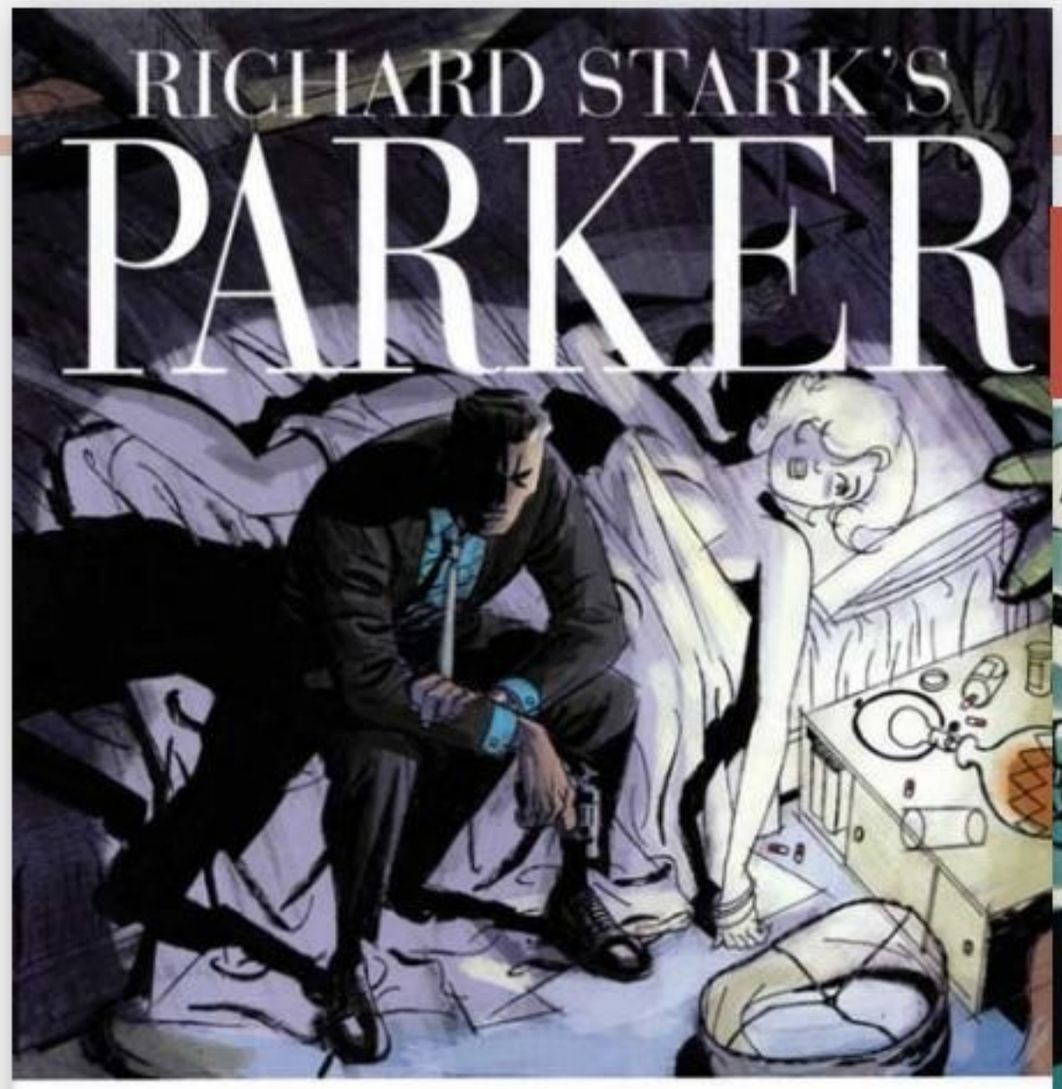
Na IDW, Cooke fez um ótimo trabalho com a série *Parker*

diversos trabalhos para Marvel, DC e Image, geralmente capas, e se encarregou das HQs da heroína Espectral e do grupo Minutemen na minissérie *Antes de Watchmen* (2012).

LEGADO

Em 13 de maio de 2016, a esposa de Cooke anunciou no blog oficial do autor que o marido lutava contra um câncer extremamente agressivo. Mal a notícia começou a se espalhar pelas redes sociais e Cooke faleceu na manhã do dia seguinte, deixando todos os fãs, amigos e profissionais da área aturdidos.

Darwyn Cooke, que demorou a trabalhar com quadrinhos, rapidamente se tornou um ídolo muito admirado e foi-se embora ainda mais depressa. Nas inúmeras mensagens em homenagem à memória do autor, todos lembravam como sua obra mudou a perspectiva em relação aos quadrinhos e até mesmo à vida, de uma maneira geral. Nada mais verdadeiro, já que o próprio Cooke chegou a declarar o seguinte sobre seu trabalho: "Tentei criar quadrinhos para entreter as pessoas, não aborrecê-las. Fiz o máximo que pude para lembrá-las que os super-heróis nem sempre foram essa coisa obscura que se tornaram. Por definição, esse é um gênero esperançoso e voltado para quem é jovem de coração. É esse tipo de história que eu tentei contar". E conseguiu.



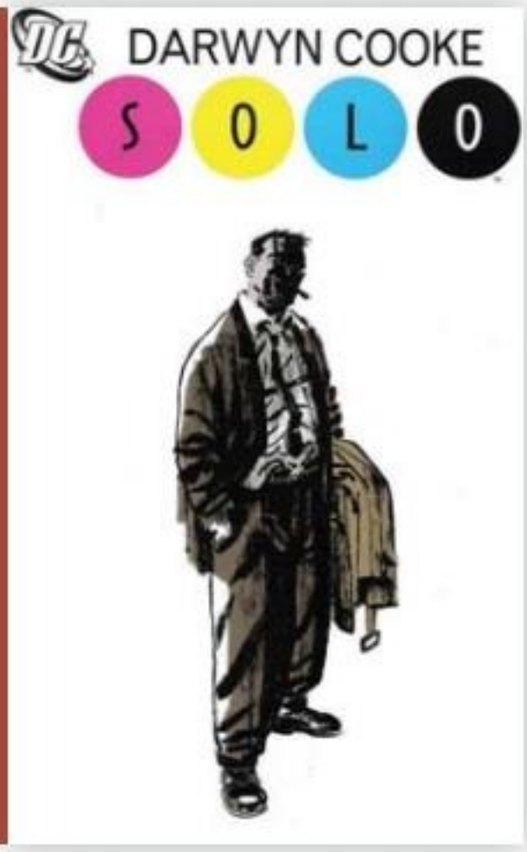
A quadrinhização do detetive Parker agradou Richard Stark, o exigente criador do personagem

A Trindade da DC ganhou uma versão bastante heroica no fantástico traço de Cooke

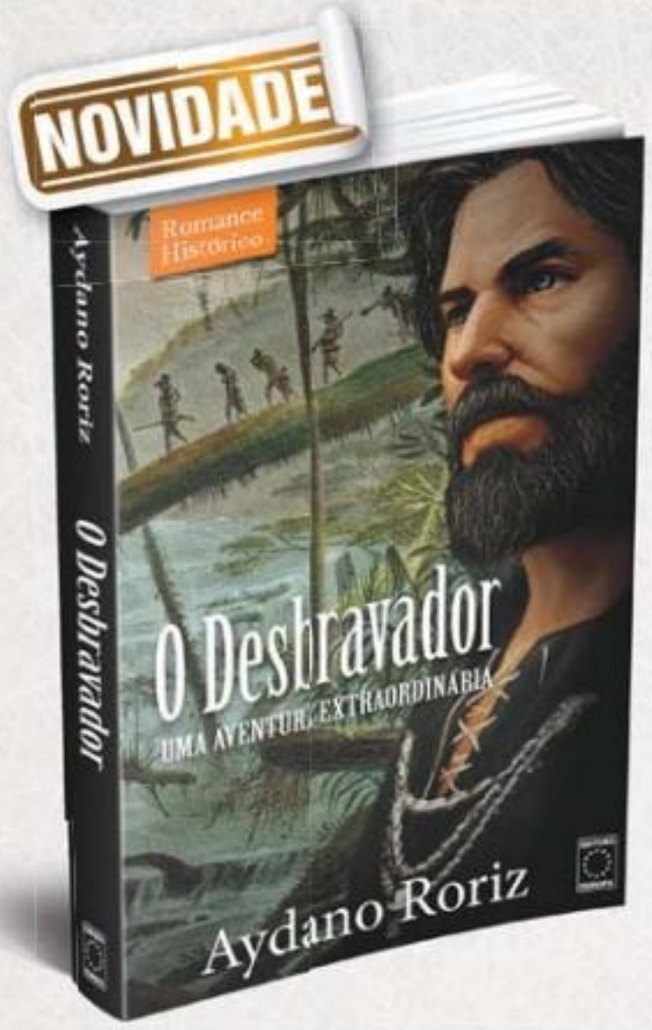
PRÊMIOS

Em 2006, Cooke ganhou o Eisner Award na categoria Melhor Edição, pela quinta edição da série *Solo*, produzida em 2005 para a DC. A HQ é protagonizada pelo detetive durão Slam Bradley.

Em 2007, Cooke faturou o Joe Shuster Award, por *Batman & Spirit*. Ele ainda foi premiado com outro Shuster pelo roteiro do primeiro arco de histórias da série *Superman Confidential*, publicado entre janeiro e junho de 2007, e que mostrava o herói kryptoniano em início de carreira. Dessa vez, a arte ficou por conta de Tim Sale.



História do Brasil, Portugal e Espanha em ROMANCES



O Desbravador

UMA AVENTURA EXTRAORDINÁRIA

Em *O Desbravador*, Aydano Roriz revela os bastidores da extraordinária Era dos Descobrimentos e dos primeiros anos da colonização do Brasil. Tempos heroicos, quando, em busca de vida melhor no *Novo Mundo*, as pessoas se metiam em embarcações de madeira, movidas a vento, para atravessar oceanos. Baseado em fatos reais, descobertos em profundas pesquisas; devidamente temperados com doses da melhor ficção; no seu peculiar estilo bem-humorado e de leitura agradável, o autor compôs este romance épico, fascinante e divertido.

R$ 39,90 16cm x 23cm
360 páginas

O Desejado

A FASCINANTE HISTÓRIA DE DOM SEBASTIÃO

Autor: Aydano Roriz

Rei aos três anos de idade. Desaparecido em batalha aos 24. Descubra segredos reais, escondidos por quase 500 anos, que mudaram a História. Um livro tão excitante, que não se consegue parar de ler.

R$ 39,90 16cm x 23cm
400 páginas

O Fundador

Autor: Aydano Roriz

Venturas e desventuras de Tomé de Sousa, Caramuru e Garcia d'Ávila para fundar, na Bahia, a primeira capital do Brasil.

R$ 39,00 16cm x 23cm
384 páginas

EPOPEIA HOLANDESA NO BRASIL

Invasão à Bahia, Jornada dos Vassalos e Invasão a Pernambuco

Autor: Aydano Roriz

Por que eles vieram de tão longe para se apossar do Brasil. Três grandes romances, repletos de aventura, conhecimento e diversão, da primeira à última página.

R$ 39,90 cada **ou R$ 89,90** trilogia

Carlos Quinto

Autora: Linda Carlino

Ousado, divertido e apaixonante, *Carlos V* é um romance histórico que revela as memórias e inconfidências desse todo-poderoso imperador, depois de abdicar do trono.

R$ 39,90 16cm x 23cm
512 páginas

Joana, a Louca

Autora: Linda Carlino

Um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16.

R$ 39,90 16cm x 23cm
416 páginas

Compre nas livrarias, pelos telefones **0800 8888 508** ou **(11) 3038-5050 (SP)**, e pelo site **www.europanet.com.br/livraria**

Disponível também em versão digital

amazonkindle · Saraiva reader · Google play · kobo · iBookstore

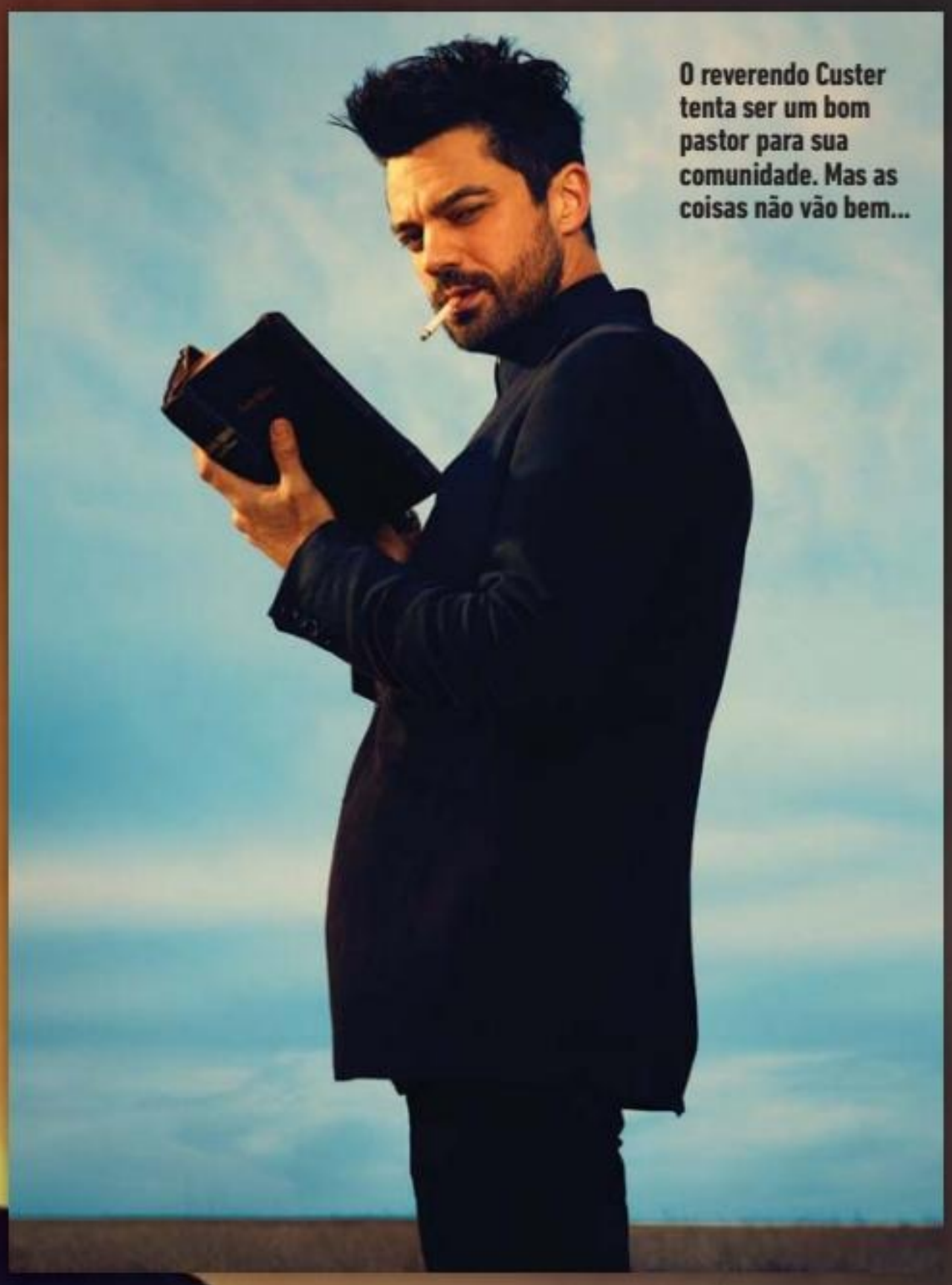
NAW

O reverendo Jesse Custer (Dominic Cooper) está determinado a fazer Deus pagar por seus atos

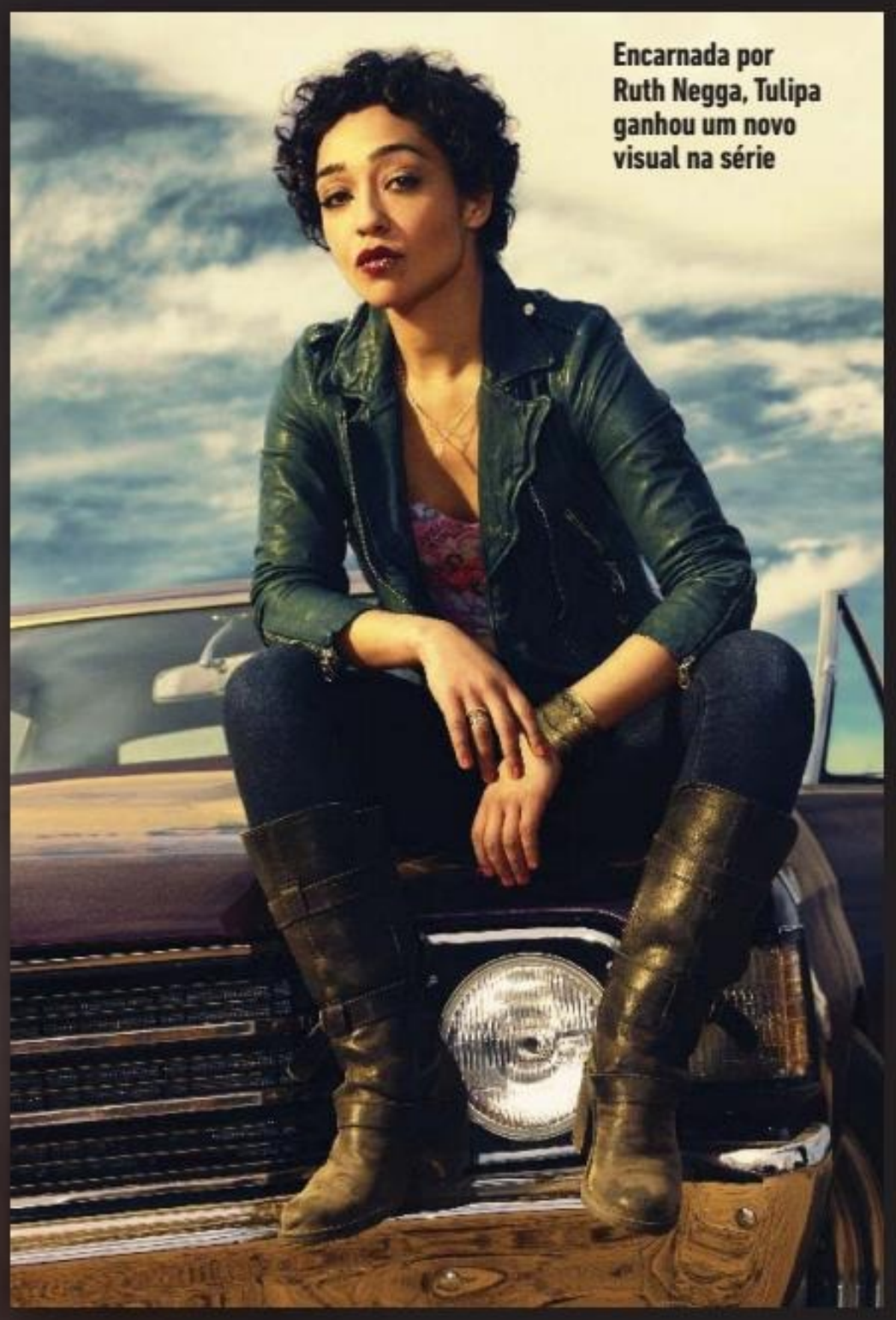
SANTO E PECADOR

Preacher leva à TV a saga do pastor barra-pesada em busca de Deus e promete reproduzir a mesma violência das HQs

POR JOTA SILVESTRE



O reverendo Custer tenta ser um bom pastor para sua comunidade. Mas as coisas não vão bem...



Encarnada por Ruth Negga, Tulipa ganhou um novo visual na série

A polêmica trajetória do reverendo boca-suja Jesse Custer e seus bizarros aliados saiu das HQs e chegou à TV com a estreia do seriado *Preacher*, em 22 de maio, nos Estados Unidos. Exibido pelo canal AMC, ele adapta o quadrinho homônimo produzido por Garth Ennis (roteiro) e Steve Dillon (arte) entre 1995 e 2000, tido como um dos títulos mais aclamados da Vertigo, a linha adulta da DC. A atração da TV engrossa a recente onda de adaptações do selo em versões live-action e amplia as oportunidades para os fãs que gostam de quadrinhos, mas não só de super-heróis.

Nos últimos anos, outros títulos da Vertigo foram transformados em seriados com resultados bem diferentes: enquanto *iZombie* foi renovada para a terceira temporada e *Lúcifer* para a segunda, *Constantine* não chegou sequer ao final da primeira temporada e foi cancelada após o 13º episódio. *Preacher* ainda não tem estreia nem canal definidos no Brasil.

QUESTÃO DE FÉ

Na trama apresentada no episódio piloto, o reverendo Jesse Custer (Dominic Cooper, que interpretou Howard Stark, o pai do Homem de Ferro, no cinema e na TV) é um homem de passado suspeito e pouca fé. Ainda assim, ele se esforça para pregar o evangelho aos cidadãos da pequena cidade onde nasceu, Annville, no Texas. A missão é parte da promessa que fez ao seu pai de se tornar um homem bom, ainda criança, segundos antes de vê-lo ser executado com um tiro na cabeça.

Paralelamente, um fenômeno estranho tem acontecido em todo o planeta: religiosos são mortos ao serem atingidos por uma misteriosa energia vinda do céu. Custer torna-se o novo alvo quando está prestes a abandonar seu rebanho, mas sobrevive à experiência e sente sua fé renovada. Além disso, ganha o poder que chama de "Palavra de Deus", ou seja, suas ordens são seguidas à risca por quem ouvi-las.

Se o seriado mantiver a fidelidade ao

O trio de desajustados que guia a série: o vampiro Cassidy, o reverendo Jesse Custer e a impiedosa Tulipa

Os produtores são fãs confessos da HQ de Ennis e Dillon

O vampiro beberrão Cassidy e o jovem deformado Cara de Cu são dois dos personagens mais carismáticos das HQs e ganharam ótimas encarnações na série de TV

quadrinho – e tudo indica que sim –, a tal luz é Gênesis, o filho de uma relação proibida entre um anjo e um demônio e com um poder superior ao de Deus. O Todo-Poderoso abandona o Paraíso, ao saber do nascimento profano, mas Jesse Custer – imbuído do poder de Gênesis – está decidido a encontrar Deus e obrigá-lo a dar satisfação de seus atos aos mortais.

MÁ COMPANHIA

Nessa caçada, Jesse tem a companhia da antiga namorada Tulipa O'Hare (Ruth Negga, de *Agents of Shield*) e do vampiro irlandês Cassidy (Joseph Gilgun, de *O Último Caçador de Bruxas*). A versão televisiva de Tulipa traz algumas diferenças importantes em relação aos quadrinhos, a começar pela aparência: Ruth é mestiça, de origem etíope e irlandesa, enquanto sua contraparte dos gibis segue o padrão loira de olhos claros.

"Minha Tulipa não só deixou de ser loira, mas também tem a pele morena e peitos pequenos, e isso não muda sua essência", explicou Ruth em entrevista ao site *Comic Book Resources*. "Além disso, a história se passa no sul dos Estados Unidos, um local miscigenado, e a TV e os filmes têm cada vez mais obrigação de refletir a realidade", completou.

Em ambos os casos, a personagem é dona de uma personalidade forte e experiência com armas. O rompimento mal resolvido com Jesse, por outro lado, define boa parte da personalidade de Tulipa nas HQs, mas é um fator menor na série. Isso fica claro já na cena vertiginosa em que ela é apresentada, lutando contra um homem num carro em movimento e, depois, ensinando duas crianças a construir uma bazuca caseira.

"A ideia sobre Jesse, Cassidy e Tulipa é de uma trindade improvável. Então, é importante que ela seja tão cabeça-dura, imperfeita e engraçada quanto seus colegas homens", explicou o showrunner Sam Catlin, no festival South by Southwest (SXSW), em março, quando rolou a pré-estreia de *Preacher*. Ruth concorda: "Se ela vai fazer parte do trio de desajustados, ela precisa encará-los no mesmo nível de força, ela precisa ser uma mistura desses dois homens".

Joseph Gilgun é um daqueles atores que parecem ter nascido para o papel. Ele é tão desregrado na vida real quanto o personagem que interpreta, o vampiro beberrão e arruaceiro Cassidy. Em entrevista na SXSW, ele contou que havia tomado um porre na noite anterior. "Dominic me convidou para descer do quarto e fumar no lobby do hotel. Eu peguei o elevador e estava tão bêbado que apaguei. O elevador ficou subindo e descendo comigo dentro".

Outro personagem que integra o estranho elenco é o Cara de Cu (Ian Colletti), que deixou os fãs ansiosos em saber como seria sua adaptação para as telas. Ele é o jovem Eugene, filho de Hugo Root, o xerife abusivo e racista de Annville. Sua origem ainda não foi explicada na série, mas nos gibis, o rapaz tentou se matar ao saber da morte de seu ídolo Kurt Cobain, e disparou uma espingarda dentro da boca. Eugene sobreviveu, mas seu rosto ficou deformado.

Quem também deve dar as caras nos próximos episódios é o Santo dos Assassinos (Graham McTavish), um caçador de recompensas sobrenatural enviado pelo Paraíso para eliminar o hospedeiro de Gênesis. Completa o

O produtor Seth Rogen é um grande fã da série em quadrinhos e orienta os atores em cena do episódio piloto. Ele também participa das entrevistas coletivas dadas pela equipe

As chances de alguém ganhar poderes divinos e conhecer um vampiro no mesmo dia são remotas, mas isso acontece em *Preacher*. Situações absurdas como essa dão o tempero da série

O preconceituoso xerife de Annville simboliza muito bem o tipo de pessoas que Custer encontrará em sua jornada

elenco principal a personagem Emily Woodrow (Lucy Griffiths), criada exclusivamente para a TV. Mãe solteira, garçonete e organista da igreja, é a melhor amiga de Custer.

UM LONGO CAMINHO

A saga criada por Ennis e Dillon percorreu um longo caminho antes de chegar ao canal AMC. Havia planos de levar *Preacher* para o cinema desde 1998, quando os autores venderam os direitos autorais para a produtora Electric Entertainment.

Com a ajuda do quadrinhista e diretor Kevin Smith, o projeto foi financiado pelo estúdio independente Storm Entertainment e teve a pré-produção anunciada no final de 2001, mas foi abandonado por falta de verba. O canal HBO encomendou um roteiro em 2008, mas desistiu dois anos depois.

Somente em 2013, veio a confirmação de que a AMC começava a desenvolver a série, agora encabeçada pelos antigos amigos Seth Rogen e Evan Goldberg, em parceria com o experiente Sam Catlin, de *Breaking Bad*. Fãs declarados das HQs, Rogen e Goldberg trabalharam no roteiro e produção de filmes como *Segurando as Pontas* (2008) e *É o Fim* (2013) – e a criticada adaptação de *O Besouro Verde* (2011).

O envolvimento com esses longas abriu as portas para que a dupla oferecesse o projeto, que passou pelas mãos de vários executivos da TV. Goldberg conta que a ideia inicial era transformar *Preacher* numa série limitada de dez episódios.

Os autores Garth Ennis e Steve Dillon foram contratados como produtores-executivos. Ennis esteve presente na primeira reunião, em que Rogen apresentou o projeto para a AMC. "Foi quando eu percebi o controle que ele e Goldberg tinham sobre a história. Seth explicou o que deveria ser enfatizado e o que acrescentaria. Ele queria pegar a essência, deixar a HQ para trás e produzir um programa de TV".

ESTREIA MODESTA

O episódio piloto teve uma audiência humilde: 2,4 milhões de espectadores, sendo menos da metade, 1,1 milhão, na faixa etária principal, de 18 a 49 anos. A título de comparação, o sétimo episódio da segunda temporada de *Fear The Walking Dead* (*spin-off* de *The Walking Dead*) exibido pela AMC uma hora antes de *Preacher* teve 4,4 milhões de espectadores.

O fato não representa um sinal de rejeição. De acordo com o agregador de resenhas *Rotten Tomatoes*, o piloto conta com 92% de aprovação dos críticos e 87% do público. Em editorial, o site enumera cinco motivos para acreditar no sucesso da série: o quadrinho que lhe deu origem não é nada convencional, a boa escalação do elenco, a mistura de violência com uma trama inteligente, a produção nas mãos de dois verdadeiros fãs dos gibis e a exibição num momento em que a audiência está mais preparada para esse tipo de trama adulta.

Segundo especialistas, o problema foi a estreia de *Preacher* ter concorrido com pesos-pesados no mesmo dia e horário, como a premiação *Billboard Music Awards*, a transmissão das semifinais de basquete e hockey nos Estados Unidos e um episódio inédito de *Game of Thrones*.

QUEM É QUEM EM PREACHER

JESSE CUSTER (DOMINIC COOPER)

Reverendo da pequena cidade texana de Annville, para onde retornou após uma vida de crimes. É possuído pela entidade meio anjo, meio demônio Gênesis e sai numa viagem pelos Estados Unidos em busca de Deus.

TULIPA O'HARE (RUTH NEGGA)

Vigarista profissional, exímia atiradora e ex-namorada de Jesse. Vai a Annville para convencer o reverendo a se juntar a ela num novo golpe.

CASSIDY (JOSEPH GILGUN)

Vampiro irlandês, beberrão e arruaceiro, com grande habilidade de luta. Cai de um avião em Annville e torna-se amigo de Jesse ao ajudá-lo numa briga de bar.

EUGENE ROOT/ CARA DE CU (IAN COLLETTI)

Filho do xerife racista de Annville, teve o rosto desfigurado ao tentar suicídio com uma espingarda. Devoto fiel e admirador de Custer.

Preacher acerta ao manter a essência da HQ e respeitar a linguagem da mídia televisiva. O tempo dirá qual dos caminhos de seus colegas da Vertigo a série seguirá: o fracasso de *Constantine* ou o sucesso de *iZombie* e *Lúcifer*.

JOE BENNETT

Com trabalhos na DC, Marvel e Valiant, o artista paraense é um dos mais versáteis da indústria e desenvolve suas próprias técnicas

POR GUSTAVO VÍCOLA

TENSÃO NO AR

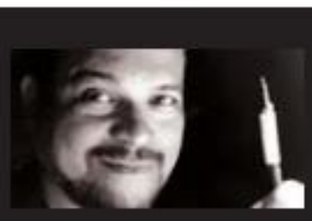
Bennett é o atual desenhista da série *X-O Manowar*, da Valiant, e capricha nas impressionantes cenas de luta que o título exige. "Para essa imagem, eu me inspirei na composição de cenas de batalha feitas por artistas clássicos como Caravaggio e Pedro Américo e coloquei o tempero moderno de quadrinhos", disse Bennett à **Mundo**.

FOCO E PERSPECTIVA

O ponto de vista é usado de maneiras diferentes nessas páginas publicadas na série *Red Hood/Arsenal*. Na primeira imagem, o foco é dinâmico e mostra o ataque da vilã Filha do Coringa a partir de diferentes ângulos. Na segunda, o ponto de vista é estático e mostra toda a ação que ocorre ao redor dele. Essa imagem, aliás, conta com a técnica da *Perspectiva Orgânica*, desenvolvida pelo próprio artista. "Deixo o ponto de fuga livre. Em vez das linhas se cruzarem sobre ele, elas ficam ao seu redor". Com esse recurso, Bennett aumenta a dramaticidade da cena e mantém a impressão de realismo.

MUITA GENTE

Para resolver cenas de combate com muitos personagens, como essa da série *Shield*, Bennett mistura composição clássica com toques de quadrinho moderno. Além disso, o artista fica atento à tangência, ou seja, aquelas cenas absurdas surgidas pelo encontro de ângulos e pontos de planos diferentes. "É quando, por exemplo, a mão de um personagem em primeiro plano parece tocar um avião no céu".



PERFIL Com uma carreira iniciada em 1985, esse artista natural de Belém, PA, já desenhou para o mercado nacional e estrangeiro e passou por diversas editoras dos Estados Unidos. Em seu currículo estão séries importantes da Marvel e da DC, como *Amazing Spider-Man*, *Captain America* e *Teen Titans*, entre outros. Seus trabalhos mais recentes são a série do Exterminador, da DC, e o atual arco da série *X-O Manowar*, da Valiant.

Para conhecer outros trabalhos do artista, procure pelo perfil de **Joe Bennett** no Facebook.

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

@BRASILGAMESHOW

PC
MOBILE
BOARD GAME
CONSOLE

GARANTA JÁ SEU
INGRESSO
ANTECIPADO COM
DESCONTO

AS MAIORES
EMPRESAS DE
GAMES
DO MUNDO

BGS
BRASIL GAME SHOW

2016 | SÃO PAULO EXPO | 1 A 5 DE SETEMBRO

LANÇAMENTOS
CAMPEONATOS
PERSONALIDADES

SUCESSO
ABSOLUTO EM
OITO EDIÇÕES
CONSECUTIVAS

INGRESSOS
À VENDA
SOMENTE
NO SITE
BRASILGAMESHOW
.COM.BR

TRANSPORTADORA OFICIAL #BGS2016

LATAM AIRLINES

ATÉ 25% DE DESCONTO

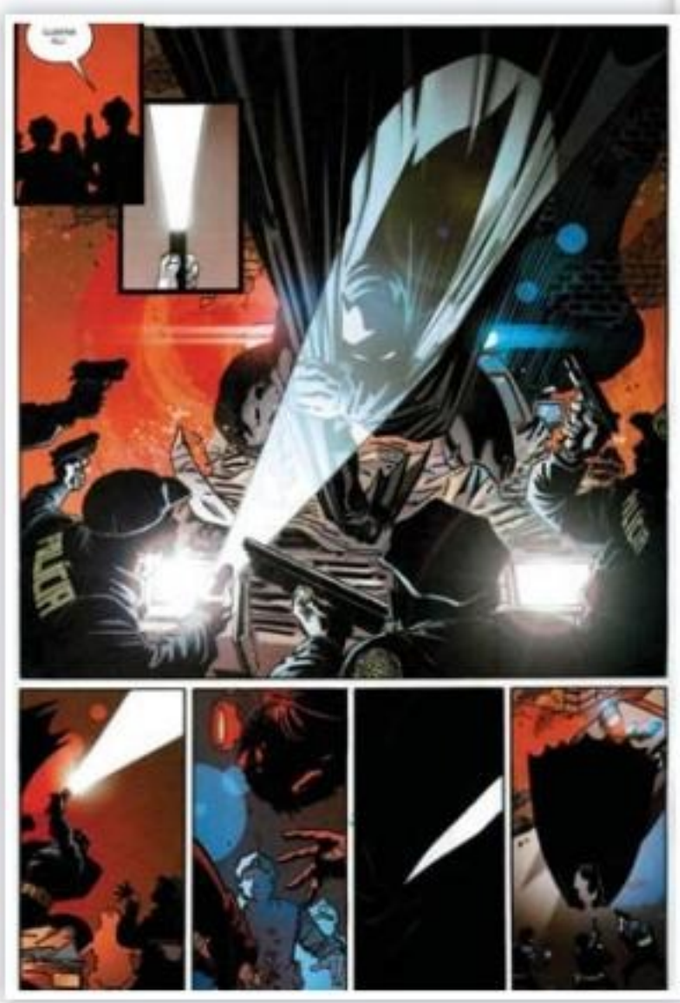
VÁLIDO SOMENTE PARA O TRECHO

BRASIL X SÃO PAULO | SÃO PAULO X BRASIL

DENTRO DO PERÍODO DE 28/08 A 08/09

#PARTIUBGS2016

É A SUA HORA DE VOAR PARA SÃO PAULO #VEMDELATAM



A arte de Andy Kubert baseia-se no trabalho de Frank Miller

Um gibi em formato menor acompanha cada edição da minissérie

IDEIA RENOVADA

A nova HQ do Batman poderia ser considerada um caça-níquel, mas é uma das melhores leituras da DC nos últimos tempos

Ninguém pode dizer que Frank Miller desiste fácil. Mesmo com as duras críticas recebidas pela minissérie *Batman: O Cavaleiro das Trevas* 2 (2001), ele não se furtou a, 15 anos depois, apresentar uma nova continuação de sua aclamada HQ de 1986 e lançou o novíssimo *Cavaleiro das Trevas III: A Raça Superior*, que acaba de sair no Brasil. Nesse trabalho, ele conta com o reforço do roteirista Brian Azzarello (*100 Balas*) e do artista Andy Kubert (*X-Men*).

Se a primeira continuação de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* distorceu a história original, essa está mais de acordo com o clima da aventura original e vem para apaziguar os ânimos. Na nova trama, o Homem-Morcego está desaparecido há três anos e ressurge como um inimigo da corrupta polícia de Gotham. A primeira edição da atual minissérie apresenta informações relevantes sobre esse retorno e termina com uma reviravolta instigante.

A arte de Kubert é calcada na linguagem e nos designs estabelecidos por Miller décadas antes, o que garante um resultado superior ao de *Cavaleiro das Trevas* 2, marcado pela arte de Frank em sua pior fase. Da mesma forma, o reforço de Azzarello nos argumentos é bem-vindo e, diferente da minissérie anterior, a nova demonstra ter um rumo a seguir.

Outro destaque são os coadjuvantes, que ganham espaço privilegiado, ao contrário do trabalho anterior, em que não passavam de figurantes esquisitos. Agora, eles têm suas personalidades melhor definidas em tramas próprias publicadas no pequeno gibi (13,5 x 19 cm, 16 páginas) que acompanha cada edição de *A Raça Superior*. A primeira edição da minissérie, por exemplo, é acompanhada de uma revista protagonizada pelo Eléktron, renomeado como Átomo.

A aventura do minúsculo herói também é escrita por Miller e Azzarello, mas dessa vez Frank é o responsável pelos desenhos, finalizados pelo antigo parceiro da minissérie original, Klaus Janson. Nessa HQ, Miller chega perto de seu velho estilo, valorizado pela colorização de Alex Sinclair, que foge do excesso de brilho e sombreamento comum das HQs atuais e usa cores chapadas, que combinam melhor com a arte do desenhista.

O lançamento de *Cavaleiro das Trevas III: A Raça Superior* segue a estrutura norte-americana, com direito a diversas capas variantes e algumas exclusivas de determinadas comic shops. Pela primeira vez em muito tempo, é um prazer afirmar que um trabalho de Frank Miller vale o investimento. **(Leonardo Vicente)**

CAVALEIRO DAS TREVAS III: A RAÇA SUPERIOR 1 ★★★★
Panini // 36 páginas // R$ 9,90

ARES RENOVADOS

A reformulação da Mulher-Maravilha em 2011 talvez seja a única novidade de *Os Novos 52* que recebeu mais elogios do que críticas. O motivo é Brian Azzarello (texto) e Cliff Chiang (arte) apresentarem ideias realmente interessantes para a origem, personalidade e até o visual da heroína. Essa fase começa a ser lançada em versão de luxo no Brasil.

Grávida de Zeus, a mortal Zola é perseguida pela esposa do senhor do Olimpo, Hera, que está farta dos casos do marido. Ao mesmo tempo, outras divindades tramam tomar o trono de Zeus, o que deixa a Mulher-Maravilha com a obrigação de colocar um fim às intrigas divinas e, ao mesmo tempo, proteger a jovem mortal.

Com tantos acontecimentos, a trama é confusa no início, mas conforme as peças se encaixam, a leitura ganha em diversão e fluidez. Os coadjuvantes também contribuem, caso de Zola, que funciona como o ponto de identificação com o leitor, e os deuses, dotados de personalidades e aparências muito ricas.

Contudo, o melhor do encadernado acontece na Ilha Paraíso. Quando a Mulher-Maravilha retorna a seu antigo lar, surgem revelações sobre sua origem que são cruciais para o desenvolvimento da heroína, comprovando sua força e, sobretudo, humanidade. **(Vinícius Serpa)**

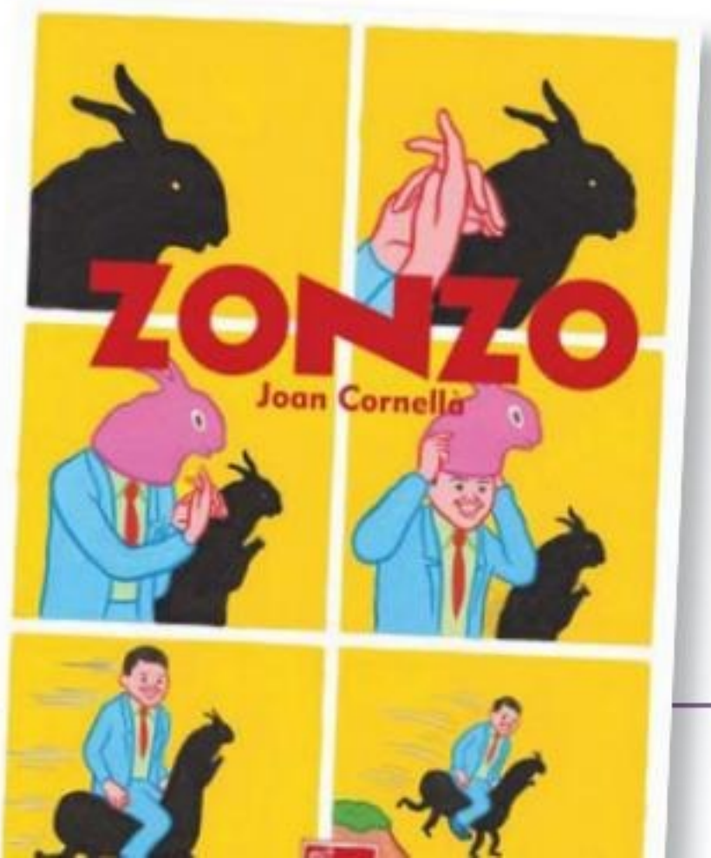
MULHER-MARAVILHA: SANGUE ★★★★
Panini // 160 páginas // R$ 29,90

VISCERAL E PROCEDENTE

Tosco, escatológico e violento. Todos esses adjetivos aplicam-se ao trabalho de Joan Cornellà, autor espanhol cujo grafismo se tornou extremamente popular e objeto de infindáveis compartilhamentos na internet recentemente. De modo que a editora Mino marcou um golaço ao lançar por aqui a antologia *Zonzo*, que reúne várias histórias de uma página.

Para quem ainda não conhece, o trabalho de Cornellà é feito em cima de quadrinhos sem fala, geralmente fofinhos, mas extremamente violentos. Tamanha visceralidade, por mais incrível que pareça, serve apenas como pretexto para soluções gráficas criativas, repletas de significados – muitas vezes ocultos – que obrigam o leitor a parar um bom tempo diante de cada página. Apesar de tudo isso, o bom humor é uma marca do trabalho do quadrinhista espanhol e resulta, muitas vezes, em gargalhadas soltas diante de alguma barbaridade sem tamanho. Coisa que faz de *Zonzo* uma obra perfeitamente sintonizada com o seu tempo. **(Heitor Pitombo)**

ZONZO ★★★★
Mino // 48 páginas // R$ 48



NA TRILHA DOS GRINGOS

POR FERNANDO CARUSO

LORDE INGLÊS

Jack Staff é um tipo de Capitão América britânico que surgiu de uma história rejeitada pela Marvel para o personagem Union Jack. Decidido a reutilizar a trama que criou, o roteirista e desenhista Paul Grist refez o personagem como Jack Staff e criou um universo repleto de coadjuvantes que homenageiam a cultura nerd.

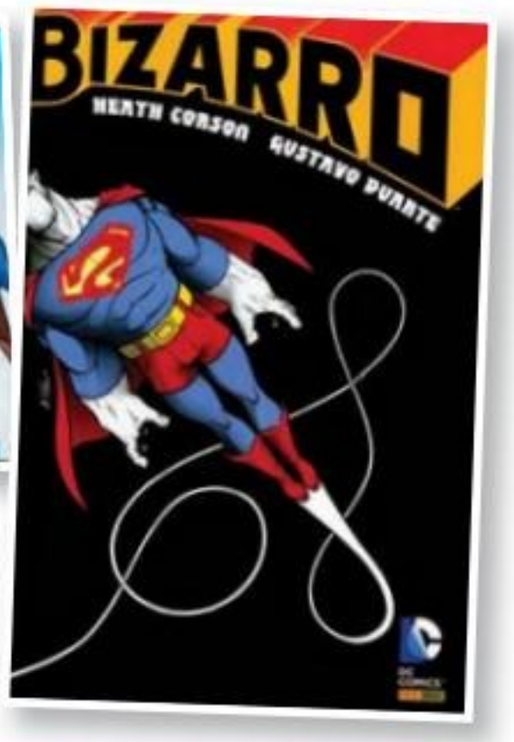
A trajetória de Jack Staff é narrada no presente, mas no estilo dos gibis dos anos 1980, guiados mais pelas histórias do que pela necessidade de reinventar a forma de contá-la. A esse sentimento nostálgico, Grist une uma narrativa moderna, inventiva e econômica.

A série vale-se de diversos coadjuvantes que ganham protagonismo a cada capítulo, ajudando a mapear um universo bastante rico. Esses personagens são familiares ao imaginário nerd por serem inspirados em heróis e autores conhecidos, caso do novelista Iain M. Angel (anagrama de Neil Gaiman) e do mago Morlan, que é a cara do Alan Moore.

As HQs de Jack Staff sairam em uma série mensal pela editora Dancing Elephant Press entre 2000 e 2003 e foram continuadas pela Image até 2010. Tudo isso rendeu quatro ótimos encadernados que estão por aí, à espera de serem descobertos por novos leitores.

VIAGEM BIZARRA

A HQ é recheada de participações especiais



Com protagonistas improváveis, mas muito carismáticos, a Panini lança *Bizarro* sob o selo *DC & Você*. O álbum compila as seis edições da minissérie original e figura entre as melhores propostas da nova fase da editora dada a liberdade criativa, ausência do peso da cronologia e o humor bem empregado que permeiam toda a HQ.

Em suas tentativas de heroísmo, Bizarro, o clone invertido do Superman, causa mais problemas do que ajuda, o que o faz ser odiado pelos cidadãos de Metrópolis. Dessa maneira, o fotojornalista Jimmy Olsen tem uma ideia: levá-lo para fora dos Estados Unidos rumo ao Canadá e escrever um livro sobre isso.

Em uma típica aventura de estrada, o roteiro simples e eficiente de Heath Corson se encontra perfeitamente com a arte cartunesca do brasileiro Gustavo Duarte, que ressalta a proposta bem-humorada da série. No desenrolar da trama, Bizarro e Olsen se encontram nas mais improváveis e divertidas aventuras, tudo recheado de várias referências ao universo DC, com pequenas e hilárias participações de heróis aclamados como Flash e Zatanna.

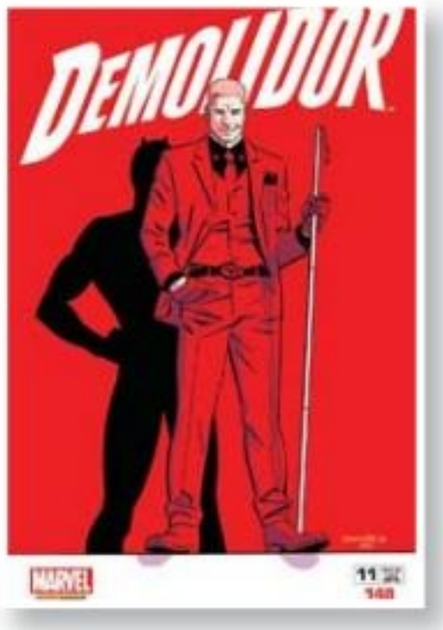
Além de boas risadas, *Bizarro* proporciona um sentimento de empatia com sua figura trágica, mostrando que atrás do grandalhão atrapalhado, existe um grande coração incompreendido. Mais uma prova de que a aventura é um ótimo investimento para quem busca uma história despretensiosa e bem humorada na medida certa. **(Vinícius Serpa)**

BIZARRO ★★★★
Panini // 148 páginas // R$ 21,90

ENQUANTO ISSO, NAS BANCAS...

POR GUSTAVO VICOLA

VOZ MATADORA
A versão da Canário Negro apresentada na fase *DC & Você* estreia no encadernado *O Som e a Fúria* (R$ 22,90, 164 páginas), que reúne as sete primeiras edições de *Black Canary*, a nova série mensal da heroína. Com roteiro de Brenden Fletcher e arte de Annie Wu, a trama mostra a atual carreira de Dinah Lance como líder e vocalista de uma banda de rock que percorre os Estados Unidos. As novas HQs da Canário chegam em junho.



CONCLUSÃO DESTEMIDA
A elogiada fase do roteirista Mark Waid nas HQs do Homem Sem Medo chega ao fim em *Demolidor* 11 (R$ 21,90, 148 páginas), que conta com a arte de Chris Samnee. Na trama, Matt Murdock passa sua vida a limpo em uma biografia redigida pelo amigo Foggy Nelson e protagoniza o final surpreendente de uma fase que marcou época. Entre as nove histórias do álbum, está a conclusão da minissérie original *Dark Nights*, do veterano Lee Weeks.

VIDA DE CRIMES
Para quem quer conhecer um pouco mais sobre o Esquadrão Suicida antes do filme, a boa pedida é a minissérie *Os Mais Procurados: Pistoleiro e Katana*, que sai em julho no gibi *Esquadrão Suicida* 4 (R$ 8,70, 68 páginas). Em duas HQs separadas, o material mostra uma história solo de cada um. Destaque para a HQ de Katana, escrita por Mike Barr, criador da personagem e a arte de Viktor Bogdanovic para a trama do Pistoleiro.

A VEZ DOS VILÕES

Em meio à avalanche de encadernados à solta no mercado, foi surpreendente o lançamento de mais uma série da *Coleção Histórica Marvel*, intitulada *Supervilões Unidos*. As edições reúnem HQs dos anos 1970 publicadas no título *Super-Villain Team-Up*, que permaneciam inéditas no Brasil e trazem como protagonistas alguns dos mais emblemáticos vilões da editora, caso do Dr. Destino, Caveira Vermelha e outros.

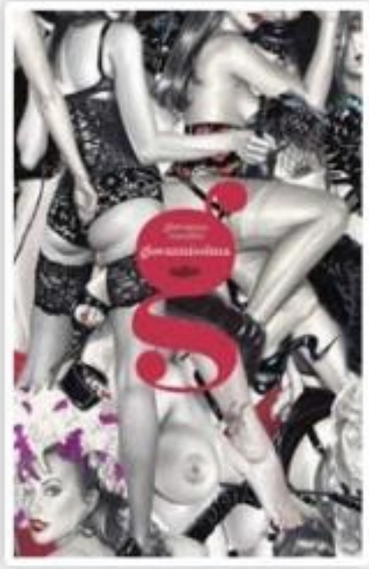
Apesar de representar um importante resgate, as histórias de *Supervilões Unidos* são apenas razoáveis e só devem cativar mesmo os fãs mais antigos desses personagens, que já tiveram momentos muito mais emblemáticos em outras publicações. Mesmo assim, vale conferir o esforço que roteiristas como Bill Mantlo, Jim Shooter e Steve Englehart faziam para sincronizar as tramas da série com o que vinha acontecendo no Universo Marvel de então. **(Heitor Pitombo)**

COLECÃO HISTÓRICA MARVEL: SUPERVILÕES UNIDOS 1 ★★★
Panini // 164 páginas // R$ 23,90

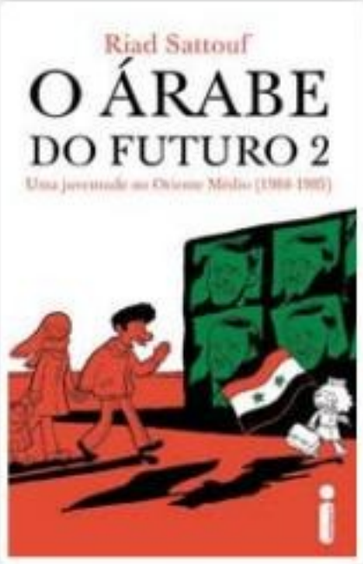
ALTERNATIVOS E AFINS

POR HEITOR PITOMBO

HINÁRIO NACIONAL
MARCELLO QUINTANILHA (VENETA)
Após dois grandes êxitos, *Tungstênio* e *Talco de Vidro*, Quintanilha baixou a bola e colocou nas livrarias uma nova antologia de HQs curtas. O novo trabalho do autor não deixa de exalar brilhantismo nas soluções gráficas a cada folheada. É facilmente perceptível o fato de Quintanilha recorrer a poucos detalhes para que sua arte ostente uma brasilidade única e inigualável. Menos denso do que os dois livros anteriores, *Hinário Nacional* facilita ainda mais a apreciação do talento desse que é um dos maiores nomes da HQ nacional no momento. Por R$ 49,90 em www.lojaveneta.com.br.



GIOVANÍSSIMA
GIOVANNA CASOTTO (VENETA)
Você quer safadeza? Então não perca o segundo álbum brasileiro de Giovanna, que dá continuidade à uma longa tradição italiana no gênero. O traço da autora é preciso, até certo ponto delicado e explicita uma sensualidade única. Vale dizer que Giovanna costuma trabalhar tendo uma única modelo como referência: ela mesma. À venda por R$ 74,90 em www.lojaveneta.com.br.

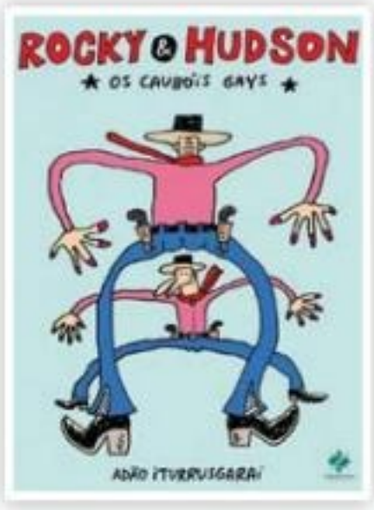


O ÁRABE DO FUTURO 2
RIAD SATTOUF (INTRÍNSECA)
Depois do êxito da primeira parte, chega ao Brasil a continuação de *O Árabe do Futuro*, que continua a saga sobre a infância do autor no Oriente Médio. Com um estilo simples e de apelo irresistível, a HQ narra a adaptação do protagonista a uma escola síria e o impacto que ele sente enquanto descobre mais detalhes sobre sua família paterna. Por R$ 39,90 em www.intrinseca.com.br.

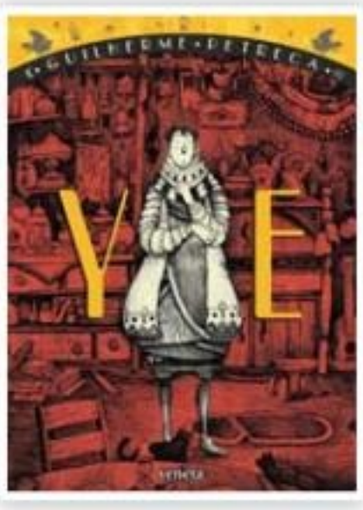
MESTRES DO TERROR 63 APRESENTA: DRÁCULA
(INKBLOOD COMICS)
A Inkblood continua o seu resgate do terror nacional ao dar sequência às duas principais publicações da antiga editora D-Arte: *Calafrio* e *Mestres do Terror*. A numeração original de ambas é mantida, de modo que a edição 63 de *Mestres* reúne diversos trabalhos do renomado Rodolfo Zalla. Vale conferir. Disponível por R$ 15 no e-mail editoraculturaequadrinhos@gmail.com.

A VIDA OCULTA DE FERNANDO PESSOA
ANDRÉ MORGADO E ALEXANDRE LEONI (SESI-SP)
Unindo um roteirista português a um desenhista brasileiro, esse álbum brinca com os famosos heterônimos do poeta português e o transforma em uma espécie de justiceiro que se vale da verve poética para vencer o mal em um cenário algo sobrenatural. No mínimo, uma ideia original com uma arte acachapante. Por R$ 39 no e-mail avidaocultadefernandopessoa@gmail.com.

CONTOS DO CÃO NEGRO VOL. 1: O CORAÇÃO DO CÃO NEGRO – CESAR ALCÁZAR E FRED RUBIM (AVEC)
Um guerreiro renegado em meio a um cenário tipicamente viking fornece o combustível para essa saga de aventura. Apesar dos atrativos suficientes para agradar aos fãs de sagas de super-heróis, o trabalho de Alcázar e Rubim possui mais afinidades com a linguagem visual das HQs europeias. Ao preço de R$ 39,90 em www.avecstore.com.br.



ROCKY & HUDSON: OS COWBOYS GAYS
ADÃO ITURRUSGARAI (ZARABATANA)
É sempre uma delícia acompanhar as aventuras dos caubóis gays de Adão, que precederam em anos os protagonistas do filme *Brokeback Mountain*. A nova antologia compila cerca de 70% das tiras de Rocky & Hudson e é imperdível para quem quer dar uma boa risada e não tem grilos com o que é politicamente incorreto. À venda por R$ 64 em www.zarabatana.com.br.



YE – GUILHERME PETRECA (VENETA)
Após alguns trabalhos menores, finalmente Petreca publica algo com a dimensão de seu talento. *Ye* foi bancado pelo ProAc e se trata de uma saga em que o protagonista empreende uma busca em meio a um universo repleto de bruxas, monstros e piratas. Soluções gráficas ousadas, marca registrada do autor, são uma constante no álbum. À venda por R$ 59,90 em www.lojaveneta.com.br.

MÁQUINA ZERO 2
VÁRIOS (QUADRO A QUADRO)
Depois de emplacar uma primeira edição em 2013, o grupo Quadro a Quadro produziu uma segunda antologia com o trabalho de quadrinhistas brasileiros e estrangeiros. Entre os gringos, vale destacar o francês Stanislas, o italiano Pasquale Frisenda e o sérvio R. M. Guera. O time brasileiro reúne novatos ao lado de veteranos do calibre de Will, Laudo e Shimamoto. À R$ 22 em www.maquinazerohq@gmail.com.

MATADOURO DE UNICÓRNIOS
JUSCELINO NECO (VENETA)
Quem leu o primeiro grande trabalho de Neco, *Parafusos, Zumbis e Monstros do Espaço*, pode ter chegado à conclusão de que nascia ali um artista diferenciado no panorama da HQ nacional. Em seu novo livro, o autor consegue ir mais além e apresenta um traço mais funcional, sem contar com as tramas niilistas e surpreendentes, e uma violência que está longe de ser gratuita. Há sangue novo no terror brasileiro. A R$ 39,90 em www.lojaveneta.com.br.

SUPER LEITORES

SEU ESPAÇO PARA DÚVIDAS, SUGESTÕES, ELOGIOS E CRÍTICAS

POR MANOEL DE SOUZA

QUADRINHOS • CINEMA • TV • CULTURA POP
MUNDO DOS SUPER HERÓIS
BARÃO ZEMO
TUDOS OS SEGREDOS QUE ENVOLVEM O VILÃO DO FILME GUERRA CIVIL
BATGIRL
UMA LINHA DO TEMPO DA HEROÍNA MAIS DESCOLADA NOS DIAS DE HOJE
MIKE DEODATO
MOSTRA TODAS AS ETAPAS DE UMA ARTE DO HOMEM-ARANHA
DOSSIÊ CATACLÍSMICO!
X-MEN APOCALIPSE
CONHEÇA OS HERÓIS DO NOVO FILME, AS REVELAÇÕES CHOCANTES E O MAIOR VILÃO QUE A EQUIPE JÁ ENFRENTOU
E AINDA
MIKE ALLRED
CAPITÃO 7
DEMOLIDOR
TARTARUGAS NINJA
10 CURIOSIDADES DOS HERÓIS MAIS CASCUDOS DO SUBTERRÂNEO

REVISTA SUPERPÔSTER
MUNDO DOS SUPER HERÓIS
EXCLUSIVO!
POSTER
COM ARTE ESPETACULAR DE 94 CM X 64 CM
X-MEN
APOCALIPSE
BASTIDORES DO FILME • FICHAS DOS MUTANTES • LINHA DO TEMPO DOS X-MEN NO CINEMA

No mês passado lançamos duas revistas com mutantes. Acima, detalhe da seção *Prancheta*, da *Mundo* 79

SOBRE A MUNDO 79 E AFINS

CHARME DAS MENORES

Parabéns por mais uma ótima **Mundo**. Destaco especialmente as seções *Linha do Tempo* com Batgirl, *Superequipe* com a continuação da reportagem da Legião dos Super-Heróis, *Novos Clássicos* com o Demolidor do Mark Waid e *Na Prancheta* com Mike Deodato. Essas seções "menores" é que dão um charme especial e diferenciam a **Mundo** dos chamados sites de cultura pop. Uma questão: no *Recebemos*, ao se referir à edição *Convergência: Superboy e Aço*, faltou deixar claro que além da história com Superboy e Superman, a edição é composta por uma história com o personagem Aço (John Henry Irons).

Ricardo José Santos
ricardosantos.mg@hotmail.com

Obrigado pelos comentários, Ricardo. Bacana que você notou nosso capricho em deixar cada edição algo bem especial. Ah, valeu a dica sobre os supermen.

É LEGIÃO!

Duas edições para falar da Legião dos Super-Heróis? É pouco. Meus olhos de 56 anos brilharam ao abrir a **Mundo** e ver minha equipe preferida. Estavam lá, à maneira da Ebal: Rapaz Invisível, Moça de Saturno, Rapaz Colossal, Moça da Luz... Na minha infância e adolescência sabia reconhecer cada um deles. Sabia os nomes, a identidade secreta, o planeta de origem, os poderes e como eles foram adquiridos. E agora essa matéria, um presente para meus 49 anos lendo gibis.

José Moacir P. de Melo Pontes e Lacerda, MT
josemoacirmelo@bol.com.br

A ideia é essa mesmo, José: cultivar as boas lembranças e mostrar os trabalhos que valem a pena serem conhecidos. Grande abraço.

ABAIXO OS TESTES

Muito boa a edição. Só acho que seções poderiam deixar de existir. Teste seus poderes é uma delas. Nem lembro o que tomei no café, imagine lembrar de testar meus poderes. Para mim, totalmente dispensável.

Marco Aurélio A. Santiago
Campos dos Goytacazes, RJ

Olá, Marco. O teste costuma agradar muitos leitores pois traz coisas bem variadas e curiosas. Sugestão: experimente o desta edição e depois me diga o que achou, ok? Abs.

QUE HORA CORTA O BOLO?

A edição 79, sobre o novo filme dos X-Men, estava ótima e a volta da seção *Procurado*, com o Barão Zemo, veio bem a calhar. Aproveitando o ensejo, gostaria de saber o que estão planejando para os dez anos da **Mundo**, em agosto. Lembrem que a Mulher-Maravilha completa 75 anos em 2016, o que pede uma comemoração.

Antonio Cláudio
cartergaia@gmail.com

Olá, Antônio. Estamos bolando diversas reportagens bem caprichadas para nossa edição de dez anos, inclusive com algo relacionado a uma certa Princesa Amazona. Aliás, criamos uma exposição bem bacana sobre ela na Fest Comix, o tradicional evento de

QUASE UMA DÉCADA ATRÁS...

Lembro bem quando saiu a **Mundo dos Super-Heróis** 1, que guardo com muito carinho até hoje. Muitas revistas do gênero pipocaram e depois desapareceram. Achei que iria acontecer o mesmo com a **Mundo** mas, para minha surpresa, ela permanece aí, cada vez mais firme e forte. Parabéns!

Lino Zen / Araraquara, SP

*Sabe porque a **Mundo** continua, Lino? Porque temos leitores bacanas como você. Aguarde a comemoração no mês que vem.*

quadrinhos que sempre ocorre em São Paulo. Mais detalhes na edição que vem.

PAUTA BOMBA

E o dossiê 3 dos X Men? Espero que não demore muito.
Eduardo Sousa
Facebook da Mundo

Putz, esse assunto é delicado, Eduardo. Para quem não sabe, fizemos dois dossiês dos mutantes (na Mundo 4 e Mundo 20), focados nos fatos até os anos 2000. A ideia era criarmos um terceiro que falasse da cronologia até os dias atuais. Mas como nossa equipe quase pereceu frente à complexidade da cronologia mutante no segundo dossiê, estou à cata de voluntários até hoje (rs). Mas pode esperar que uma hora sai.

ADOLESCENTE PIDÃO

Adoro o conteúdo da **Mundo** e os textos são ótimos. Mas o que falta para a revista voltar a ser 100% perfeita é um pôster. Por favor, sou um adolescente de 28 anos que adora espalhar pôsteres de heróis pela casa. Atendam minha súplica!
Gustavo Silva
Caruaru, PE

De olho nos fãs como você, Gustavo, lançamos Superpôster Mundo dos Super-Heróis, uma edição especial focada no filme X-Men: Apocalipse. Já comprou seu exemplar? Se o resultado de vendas for bacana, já temos ideias para outras edições.

SUPERPÔSTER 1

Que pôster sensacional esse de *X-Men: Apocalipse*! *Esquadrão Suicida* também vai ganhar um especial com pôster?
Antônio Jorge
Osasco, SP

É o nosso plano, Antônio. Se não formos sabotados pelo Coringa, deve rolar algo muito especial. Aguarde.

SUPERPÔSTER 2

Gostei muito da iniciativa da revista-pôster. Seria legal também que alguns pôsteres focassem em filmes mais antigos como *Superman*, do Donner; *Batman*, do Burton; e o *Homem-Aranha*, do Raimi.
Luiz Silva Jr.
Santo André, SP

A ideia é interessante, Luiz, mas tenho visto que a grande atração dos pôsteres é focar em produções recentes. O hype em cima delas é sempre maior. Mas vou estudar sua sugestão.

Foto mandada pelo leitor Breyner Luiz (Belo Horizonte, MG) com capa da Mundo 78

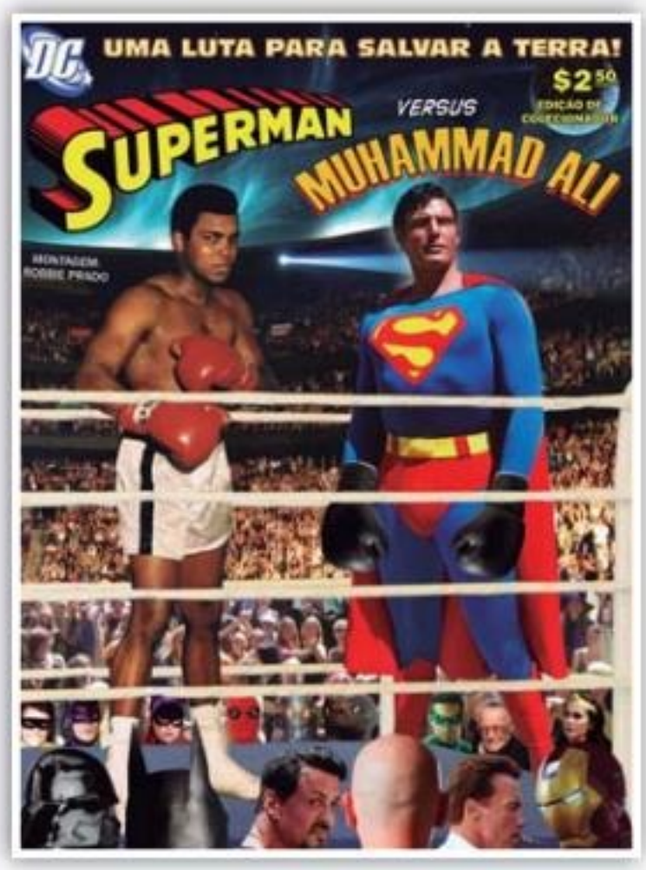
GALERIA MUNDO

DICAS DO PROFESSOR ROBERTO SOUZA

RICARDO RENNEG MALVINO,
38 ANOS
UBERLÂNDIA, MG
rickrenneg@hotmail.com

Comentários: Ricardo, seu desenho está muito bom pois proporção, anatomia e movimento mostram eficiência. Eu só tiraria um pouco a nitidez do fundo (não do mapa, mas um pouco do chão, para destacar mais o personagem em primeiro plano. Também acrescentaria sombras projetadas no Wolverine, pois não vemos uma delas sequer. A cabeça do herói certamente projetaria a sombra sobre seu ombro esquerdo, fazendo com que ele esteja mais escuro que o direito. Ah, o mesmo aconteceria em outras partes do corpo. Mas, no geral o desenho está bem legal.

ROBERTO SOUZA é agenciado e professor de desenho do Instituto dos Quadrinhos (www. institutodosquadrinhos.com.br), onde dá dicas para iniciantes na carreira.



HOMENAGEM

Montei essa imagem inspirado na belíssima capa de *Superman vs. Muhammad Ali*, criada por Neal Adams, mas com Christopher Reeve como adversário do lutador. Fora isso, atualizei a lista de convidados que aparecem na plateia: há desde Sylvester Stallone até Darth Vader.

ROBBIE PRADO
robbieprado@bol.com.br

DÚVIDA ASSOMBROSA

Que tal futuras matérias sobre quadrinhos brasileiros de terror, de caras como Shimamoto e outros tantos? Cheguei a ler todas as edições de Calafrio, Mestres do Terror e Kripta, coisas que hoje só se encontra com colecionadores.
Clik Nascimento
Facebook da Mundo

Opa, já falamos de muitos artistas craques nos quadrinhos de terror, Clik, caso do Júlio Shimamoto (Mundo 17) e Rodolfo Zalla (Mundo 16). Mas faz tempo que estamos devendo uma reportagem mais aprofundada sobre o gênero. Ideia anotada. Valeu.

ETC&TAL

POR MAURÍCIO MUNIZ*

DIVINA CONCORRENTE

Como bem mostrou esse dossiê da Mundo, as coisas não andam lá essas coisas nos quadrinhos da DC, em especial desde sua reformulação de 2011. Porém, é preciso lembrar que a editora do Batman esteve à frente da Marvel por décadas e tem méritos inquestionáveis. Por isso, pedi esse "esse direito de resposta" para defender meu universo preferido que foi tão castigado por nossos amigos "jornalistas marvetes".

Segundo muitos fãs, a DC de antigamente era bem mais divertida e relevante que a Marvel

Bom, para começar, a DC criou os super-heróis quando deu ao mundo o Superman, a matriz para todo mundo que veio depois – incluindo a Marvel. Também não podemos esquecer que *Fantastic Four*, a revista que originou o Universo Marvel, foi criada para aproveitar o sucesso da Liga da Justiça. E as imitações não pararam por aí: os X-Men seguiam a fórmula da Patrulha do Destino; Flash chegou antes do Mercúrio; a Gata Negra é uma cópia da Mulher-Gato, Thanos é inspirado em Darkseid... exemplos não faltam.

Sem dúvidas, existe mais representatividade na DC e as heroínas são melhor tratadas. Personagens fortes como Mulher-Gato, Mulher-Gavião e Canário Negro surgiram já na década de 1940. Mulher-Maravilha, Supergirl e até Lois Lane ganharam revistas próprias e a Legião dos Super-Heróis teve tantas garotas quanto garotos como membros. Já a Marvel sempre teve mais machos empoderados... isso, a Marvel trata apenas discretamente desses assuntos e só dá revista própria a personagens héteros.

Os primeiros personagens negros dos quadrinhos surgiram na DC. Foram os soldados Ralph Jackson, em 1945, e Jackie Johnson, membro da Companhia Moleza, em 1961. Uma contagem dos personagens negros de ambas as editoras (segundo dados da Wikipedia), indica que a Marvel tem cerca de 140 personagens negros, enquanto a DC tem mais de 200.

A DC dominou as telas bem antes da Marvel. Nos anos 1940, houve o desenho de Superman pelos irmãos Fleischer e seriados cinematográficos de Batman e Superman, heróis que também conquistaram a TV depois. Nos anos 1970 tivemos a série da Mulher-Maravilha e a primeira grande produção do gênero, *Superman – O Filme*. O *Batman* de Tim Burton foi um enorme sucesso. *O Cavaleiro das Trevas*, de Chris Nolan, foi o primeiro filme de heróis a

A Marvel pode estar em vantagem hoje, mas historicamente a DC quase sempre foi bem superior nos quadrinhos, TV e cinema

Fora isso, a DC criou o primeiro personagem gay para os quadrinhos (Extraño, de 1987); discutiu homofobia nos gibis da Mulher-Maravilha e do Lanterna Verde; deu ao Flash um aliado homossexual (o Flautista) e uma amiga transexual para a Batgirl; a Mulher-Gato já se revelou bissexual e a Batwoman, uma heroína lésbica, já teve até título próprio. Enquanto alcançar um US$ 1 bilhão na bilheteria e ainda rendeu o Oscar de ator coadjuvante para Heath Ledger como o Coringa.

A DC tem mais histórias consideradas essenciais: na lista de *100 Melhores Romances da Língua Inglesa de Todos os Tempos*, feita pela revista *Time*, entrou apenas um gibi... e é da DC: *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons. Já em sua lista complementar, de 10 melhores álbuns em quadrinhos, há três obras da DC (*Watchmen*, *Sandman* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas*) e nenhuma da Marvel.

Desde 1988 (quando o Eisner Awards foi instituído) até 2015, a DC faturou 257 prêmios em categorias como Melhor Série, Minissérie, Roteiro e muitas outras. A Marvel ganhou apenas 55. E o padrão se repete com outros prêmios importantes, como o Harvey e o Eagle. A DC sempre apresentou mais obras merecedoras de prêmios.

Bom, agora é torcer que a mais nova reformulação da DC, com a série *Rebirth*, retorne a editora à grandeza de outrora. Volta, DC! Está tudo perdoado entre nós...

*Maurício Muniz é jornalista, decenauta de carteirinha e editor do blog *O Pastel Nerd*, onde escreveu o ensaio *10 razões pelas quais a DC quase sempre foi melhor que a Marvel*

"BENDITO AQUELE QUE SEMEIA LIVROS E FAZ O POVO PENSAR."

Castro Alves (1847 - 1871)
Poeta Brasileiro

EuroBest
COM O MELHOR DA EDITORA EUROPA

SUPER COMBO

BIBLIOTECA CULTURA POP

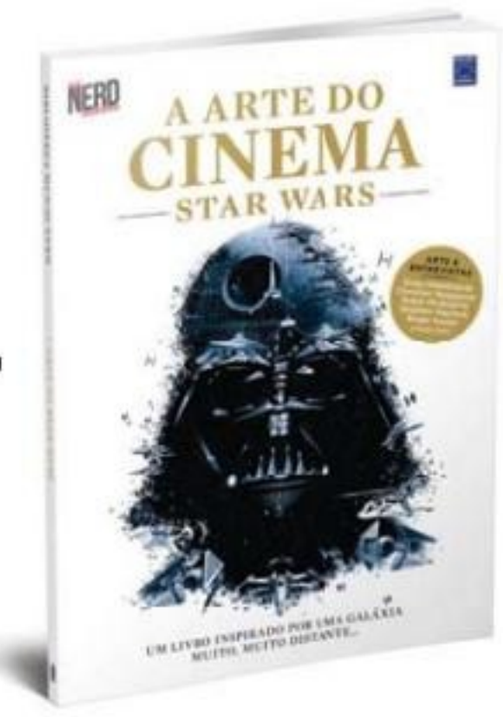
12 Edições da revista **Mundo dos Super-Heróis** + **6** Edições da revista **Mundo Nerd** Edições 7 a 12 + **2** Especiais

Revista Mundo dos Super-Heróis
12 edições

+

Coleção Mundo Nerd
Edições 7 a 12

+



A Arte do Cinema
Star Wars

+

Grandes Artistas
Stan Lee

APROVEITE ESTA OFERTA

De: ~~R$ 310,40~~

Por: **R$ 187,00** à vista + frete

Ou: **10x** de **R$ 19,50** + frete

Parcelamento somente no cartão de crédito

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050 (SP)**

LANÇAMENTO

COLEÇÃO SUPER-HERÓIS

Dividida em sete volumes, a *Coleção Super-Heróis* traz o maior apanhado em língua portuguesa sobre os heróis da Marvel e DC. Detalha a criação dos personagens nos quadrinhos e os principais fatos de suas carreiras até os dias de hoje.

Volume 1
Homem Aranha & Flash
Pronta entrega

Volume 2
Batman & Homem de Ferro

Volume 3
Capitão América & Lanterna Verde

Volume 4
Superman & Thor

100 PÁGINAS
CAPA DURA
19,4cm X 25,4cm

Tiragens Limitadas

*Capas meramente ilustrativas

Volume 5
Hulk & Aquaman

Volume 6
Mulher-Maravilha & Wolverine

Volume 7
Demolidor & Arqueiro Verde

COMPRE A COLEÇÃO COM 7 LIVROS

de: ~~R$ 343,00~~ • por: **10x R$ 24,90** • **R$ 236,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

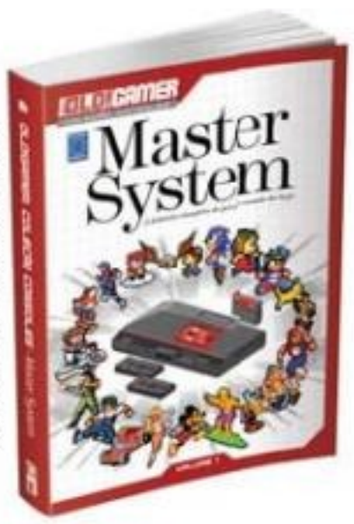
LANÇAMENTO

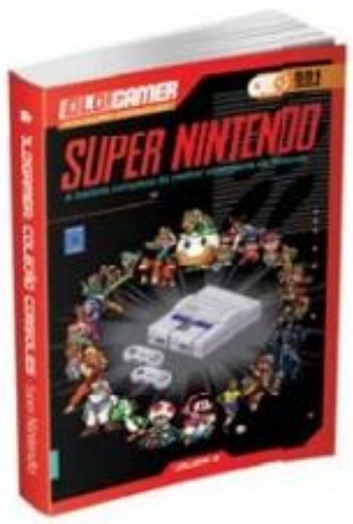
OLD!GAMER

COLEÇÃO CONSOLES

Dividida em sete volumes, a Coleção Consoles é um resgate da história dos videogames mais populares do planeta. Cada volume traz a trajetória, os bastidores, e centenas de jogos que marcaram sua memória.

*Capas meramente ilustrativas





MAIS DE
200
PÁGINAS CADA UM
15cm x 21,5cm

• Master System • Super Nintendo • PlayStation • Mega Drive • MSX • Atari 2600 • Nintendo Entertainment System

Tiragens Limitadas

COMPRE A COLEÇÃO COM 7 LIVROS

de: ~~R$ 349,30~~ • por: **10x R$ 24,90** • **R$ 236,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

Baixe o leitor de QR Code, posicione a câmera do celular e leia este código

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo.**

INFORME A OFERTA **6004**

LANÇAMENTO

VIAJE MAIS

COLEÇÃO GUIA 7 DIAS

São seis volumes com tudo o que você precisa saber para organizar sua viagem e aproveitar o melhor de cada destino em uma semana.
Curta cada dia das suas férias com sugestões valiosas de passeios, compras, vida noturna, gastronomia e hospedagem.

*Capas meramente ilustrativas

Volume 1
Rio de Janeiro
Pronta entrega

Volume 2
Recife, Olinda e Porto de galinhas

Volume 3
Gramado, Canela e Vale dos Vinhedos

Tiragens Limitadas

Volume 4
Fernando de Noronha

Volume 5
Porto Seguro, Trancoso e Arraial D'Ajuda

Volume 6
Maceió, Maragogi e Arredores

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 179,40~~ • por: **10x R$ 12,50** • **R$ 117,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

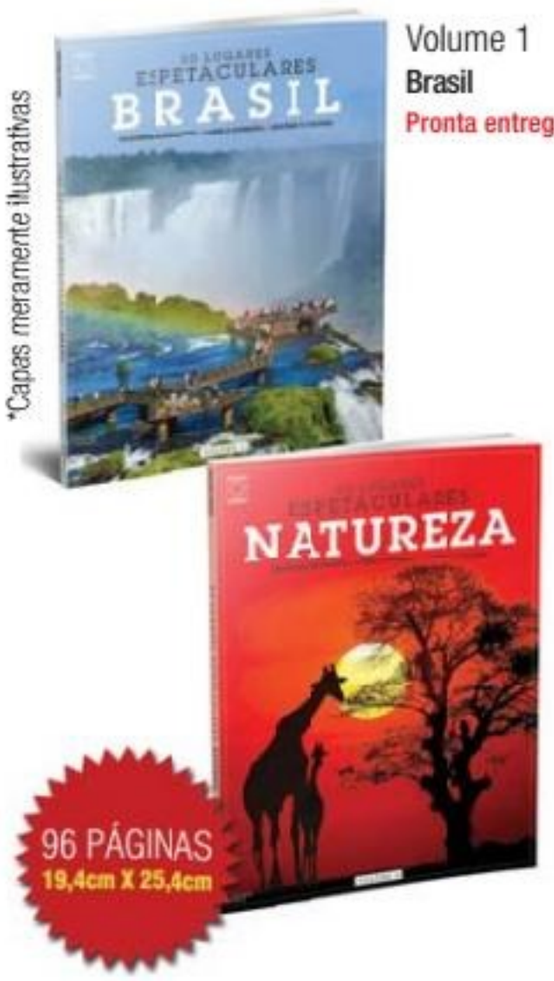
LANÇAMENTO

VIAJE MAIS

COLEÇÃO 50 LUGARES ESPETACULARES

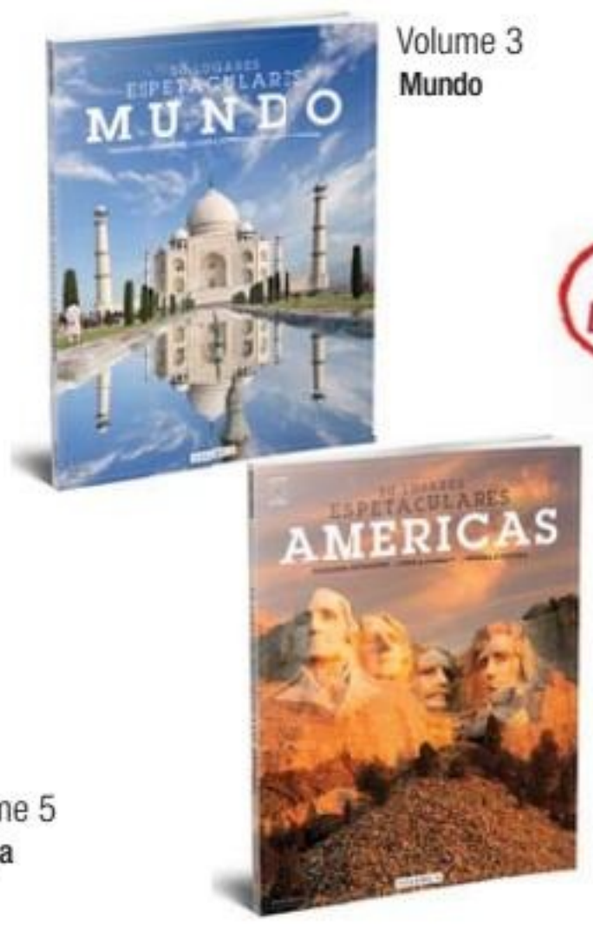
São seis volumes que revelam os detalhes dos melhores destinos de viagem de todo o mundo.
Em cada volume foram escolhidos 50 lugares pela sua extraordinária beleza e atrações que vão fazer você sonhar.

*Capas meramente ilustrativas



Volume 1
Brasil
Pronta entrega

Volume 2
Ilhas



Volume 3
Mundo

Tiragens Limitadas

Volume 4
Natureza

Volume 5
Europa

Volume 6
Américas

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 239,40~~ • por: **10x R$ 16,90** • **R$ 159,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

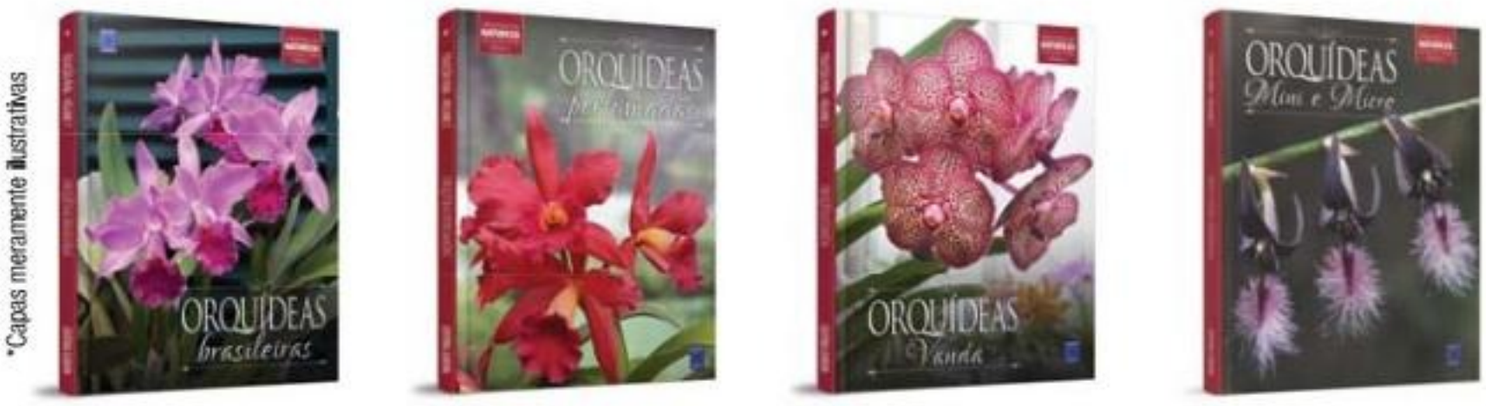
Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050 (SP)**

LANÇAMENTO

ORQUÍDEAS
COLEÇÃO RUBI

A Orquídeas *Coleção Rubi*, dividida em dez volumes, traz todas as dicas para você conhecer as diferentes espécies e gêneros, os hábitats e preferências de cada uma dessas joias da Natureza e ser bem sucedido no cultivo.

*Capas meramente ilustrativas



Tiragens Limitadas

Orquídeas Brasileiras • Orquídeas Perfumadas • Orquídeas *Vanda* • Orquídeas Mini e Micro • Orquídeas Chuva-de-Ouro
Orquídeas *Phalaenopsis* • Orquídeas *Cymbidium* • Orquídeas Sapatinho • Orquídeas *Cattleya walkeriana* • Orquídeas *Dendrobium*

COMPRE A COLEÇÃO COM 10 LIVROS

de: ~~R$ 599,00~~ • por: **10x R$ 42,00** • **R$ 399,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado mensalmente

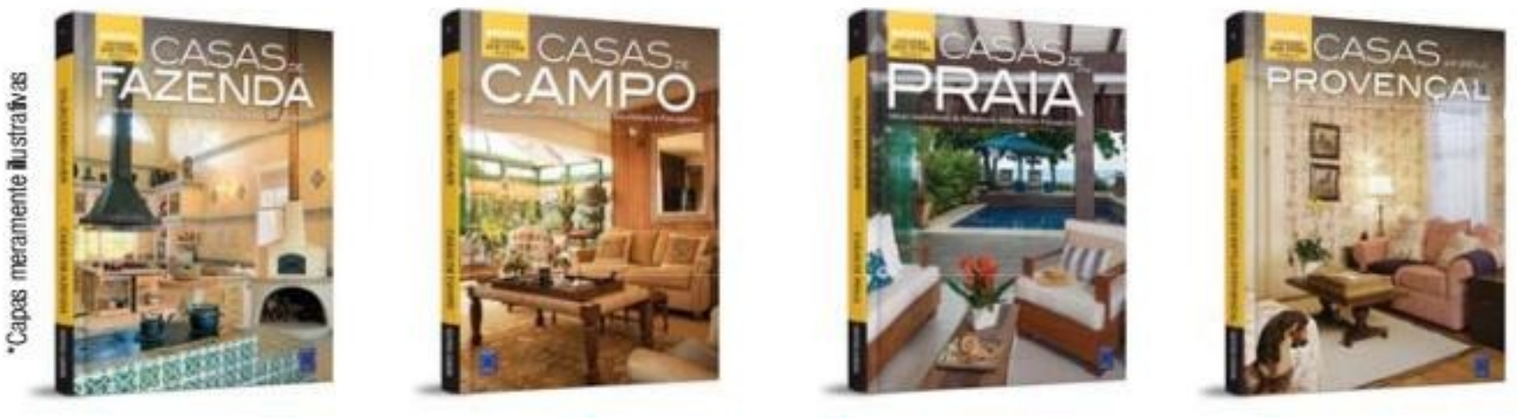
80 PÁGINAS
CAPA DURA
ALMOFADADA
19,4cm x 25,4cm

LANÇAMENTO

NATUREZA
COLEÇÃO BEM-VIVER

A coleção *Bem-Viver*, dividida em dez volumes temáticos, traz ideias inspiradoras de decoração, arquitetura e paisagismo para você deixar sua casa linda e aconchegante.

*Capas meramente ilustrativas



Tiragens Limitadas

Casas de Fazenda • Casas de Campo • Casas de Praia • Casas em Estilo Provençal • Casas Rústicas
Casas em Estilo Inglês • Casas de Montanha • Casas em Estilo Zen • Casas Coloniais • Casas Românticas

COMPRE A COLEÇÃO COM 10 LIVROS

de: ~~R$ 599,00~~ • por: **10x R$ 42,00** • **R$ 399,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado mensalmente

80 PÁGINAS
CAPA DURA
ALMOFADADA
19,4cm x 25,4cm

NATUREZA
COLEÇÃO FLORES PARA O JARDIM

Autor: Valerio Romahn

A coleção *Flores para o Jardim* vem em três volumes e traz tudo o que você precisa saber para encher seu jardim de flores e cores. Dividido por grupos, todas as plantas, nativas e exóticas, são facilmente encontradas no mercado.

Árvores e Arbustos Floridos | Trepadeiras Floridas | Canteiros Floridos

128 PÁGINAS
CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm

COMPRE A TRILOGIA

de: ~~R$ 254,70~~ • por: **10x R$ 19,90** • ou **R$ 189,90** à vista no boleto

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo.**

INFORME A OFERTA **6004**

Natureza e Paisagismo

NATUREZA

GRANDES TEMAS DO PAISAGISMO

Aprenda com os projetos e jardins de grandes paisagistas brasileiros
e deixe o seu espaço muito mais bonito, acolhedor e funcional.

Tiragens Limitadas

Volume 1
História e Estilos de Jardinagem

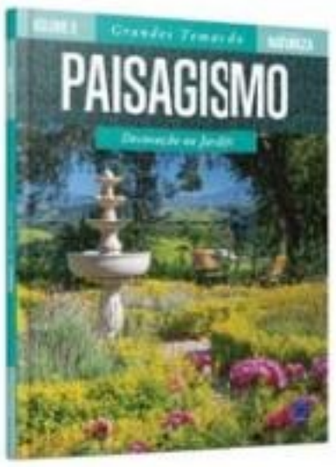
Volume 2
O Uso Correto das Plantas

Volume 3
Lazer no Jardim

Volume 4
Conforto ao Ar Livre

128 PÁGINAS
CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm

Volume 5
Conforto Indoor



Volume 6
Decoração no Jardim

Volume 7
Estruturas Sofisticadas

Volume 8
Cercas e Caminhos

COMPRE A COLEÇÃO COMPLETA DE 8 LIVROS

de: ~~R$ 1000,00~~ • por: **12x R$ 49,90** • **R$ 579,90** à vista no boleto

Frete Cortesia

História Ilustrada

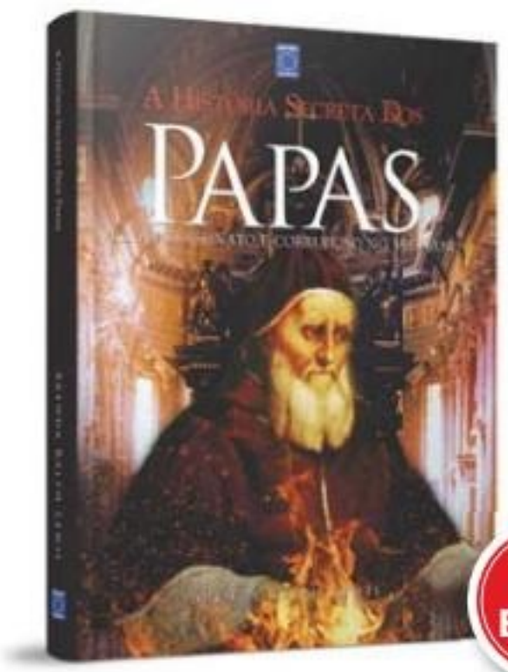
A História Secreta da Igreja

Autor: Michael Kerrigan

O fanatismo, seja político ou religioso, tende sempre a fazer emergir o lado mais selvagem do ser humano. Apesar dos inúmeros bons serviços prestados à civilização, em nome de Deus, a Igreja promoveu episódios e escândalos que mancharam a sua reputação.

de: ~~R$ 89,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
224 páginas



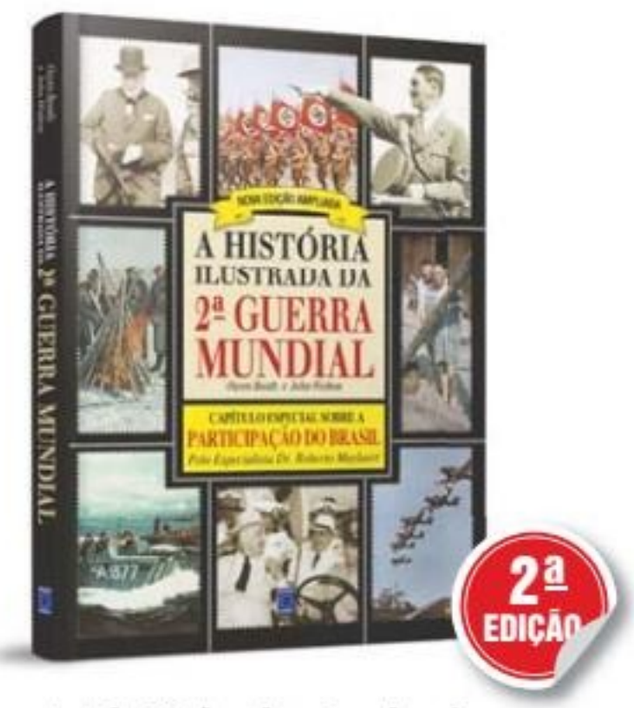
A História Secreta dos Papas

Autora: Branda Ralph Lewis

Esse livro mostra como um número impressionante de sumos sacerdotes da Igreja Católica agiu de forma totalmente contrária aos ensinamentos cristãos. Durante a Idade Média não faltaram Papas que foram especialistas em conspirações, assassinatos e até bruxarias.

de: ~~R$ 99,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
21cm x 28cm
256 páginas



A História Ilustrada da 2ª Guerra Mundial

Capítulo especial sobre a participação do Brasil

O maior conflito de todos os tempos. Saldo da guerra, 60.000.000 de mortos. Você precisa conhecer melhor essa história.

de: ~~R$ 79,90~~
por: **R$ 75,90**

CAPA DURA
22,7cm x 29,7cm
268 páginas

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050 (SP)**

Autoajuda

Como Viver 100 Anos
Autor: Rogério Felipelli Vaquero

Médicos especialistas desmistificam o universo da longevidade e dão dicas valiosas sobre alimentação, atividades físicas, sono, autonomia, sexualidade e a relação com doenças crônicas.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**
14cm x 21cm
192 páginas

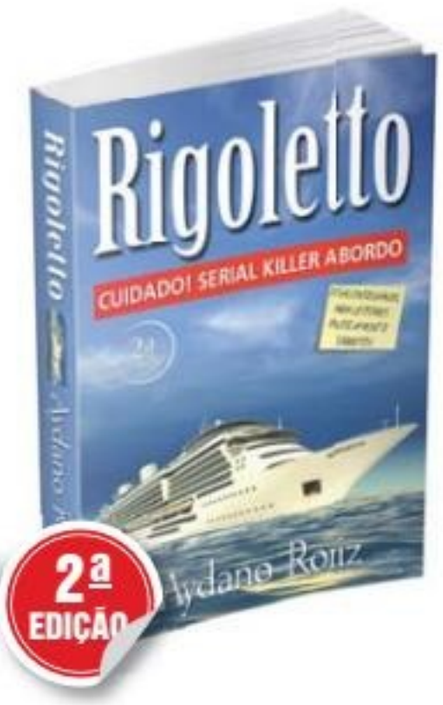
Confesso que Comi
Autora: Samira Menezes

Abrangente, informativo e gostoso de ler. Escrito para vegetarianos, veganos e pessoas simpáticas a esse estilo de vida.

de: ~~R$ 39,90~~
por: **R$ 26,90**
16cm x 23cm
176 páginas

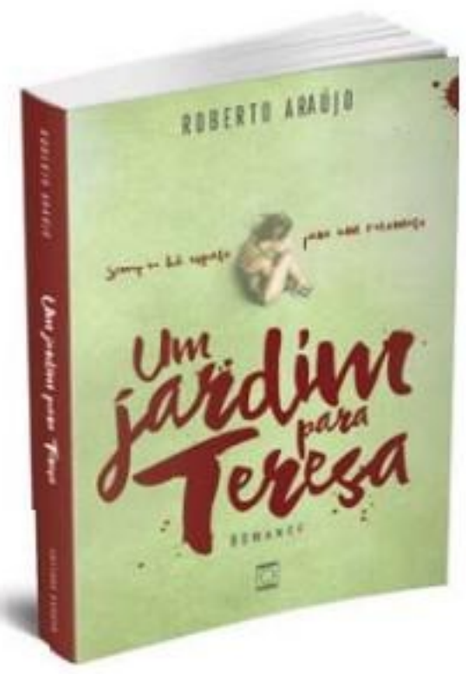
Literatura Brasileira e Internacional

Rigoletto
Autor: Aydano Roriz
Romance de Suspense



Uma quadrilha política, que governa e escandaliza o Brasil, é o pano de fundo dessa ficção histórica contemporânea, em ritmo de thriller bem-humorado. O cenário é um navio de cruzeiros, chamado "Rigoletto", numa longa travessia de Santos para a Europa. Repleto de turistas brasileiros, no meio do oceano começam a morrer passageiros de forma bastante estranha. Navegando em águas internacionais, a quem o comandante holandês do navio pode recorrer para pôr fim à mortandade? Um romance de suspense que você não consegue parar de ler.

de: ~~R$ 54,90~~
por: **R$ 49,90**
16cm x 23cm
740 páginas



Um Jardim para Teresa
Autor: Roberto Araújo
Romance

Ao final de um casamento de mais de 20 anos, Teresa precisa tirar a aliança. É difícil: o dedo e o anel recusam a separação. Mas ela não pode mais suportar a indiferença do marido, Giba, e parte para uma cidade do interior disposta a enfrentar seus medos e recomeçar a vida.

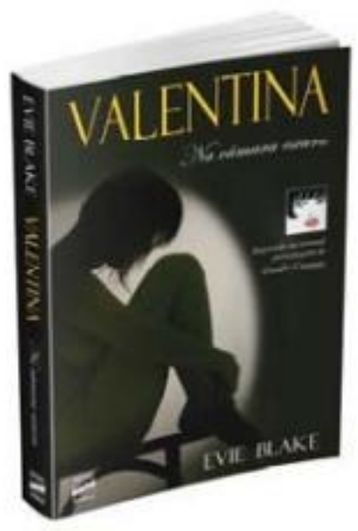
de: ~~R$ 34,90~~
por: **R$ 31,90**
13,5cm x 20,5cm
280 páginas

Os Diamantes Não São Eternos
Autor: Aydano Roriz
Romance de Época

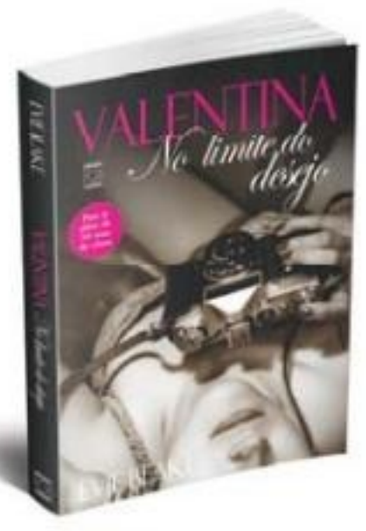
A Bahia do século 19, os diamantes da Chapada Diamantina, a cidade da Barra. Um romance divertido e picante, com ingredientes para se tornar inesquecível.

de: ~~R$ 29,90~~
por: **R$ 26,90**
16cm x 23cm
274 páginas

TRILOGIA INSPIRADA NOS QUADRINHOS ERÓTICOS DE GUIDO CREPAX



Na Câmara Escura
16cm x 23cm - 424 páginas



No Limite do Desejo
16cm x 23cm - 384 páginas

Sem Limites
16cm x 23cm - 384 páginas

Envolva-se num mundo de sensações e prazeres secretos. Valentina Rosselli é jovem, bonita e independente. De personalidade multifacetada, oscila entre a carismática fotógrafa de moda que vive em Milão e dita tendências, e a mulher liberada que transita num mundo onírico, pleno de erotismo, em que explora as mais picantes fantasias sexuais. Uma emblemática e sensual heroína moderna. É justamente esta Valentina que virou personagem dessa trilogia, escrita por Evie Blake, e lançada em mais de 10 países.

R$ 39,90 cada **ou** **R$ 89,90** trilogia

Publicações disponíveis também em formato digital

amazonkindle · SaraivaDigital · kobo · iBookstore · Google play

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo.**

INFORME A OFERTA **6004**

Coleção O Melhor do Fotojornalismo Brasileiro

Edições: 2013 / 2014 / 2015 / 2016

Uma seleção de fotos marcantes de grandes repórteres fotográficos brasileiros, publicadas pelos principais jornais e revistas do País.

COMPRE OS 4 EXEMPLARES

CAPA DURA - 21cm x 28cm

de: ~~R$ 379,60~~ por: **R$ 144,00**

FOTOGRAFE MELHOR

COLEÇÃO GUIA FOTOGRAFIA FÁCIL

Dividido em quatro volumes o *Guia Fotografia Fácil* traz dicas do fotógrafo Laurent Guerinaud, com textos didáticos e muitas fotos.

84 PÁGINAS
19,4cm X 25,4cm

*Capas meramente ilustrativas

Use bem a câmera — Use bem a Objetiva — Fotografe ao Ar Livre — Fotografe Pessoas

Pronta entrega

COMPRE A COLEÇÃO COM 4 LIVROS

de: ~~R$ 139,60~~ • por: **6x R$ 16,50** • **R$ 93,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

Frete Cortesia

LANÇAMENTO

TÉCNICA&PRÁTICA

COLEÇÃO FOTOGRAFIA SOCIAL

São seis volumes que preparam você para trabalhar nos principais segmentos da fotografia social.
Tudo organizado de forma didática e objetiva, com sugestões de equipamentos e guia de poses.

Tiragens Limitadas

*Capas meramente ilustrativas

Fotografia de Noivos — Fotografia de Casamento — Fotografia de Gestantes — Fotografia de Newborn — Fotografia de Criança — Fotografia de Família

Pronta entrega — Pronta entrega

COMPRE A COLEÇÃO COM 6 LIVROS

de: ~~R$ 299,40~~ • por: **10x R$ 21,00** • **R$ 199,00** à vista no boleto

Cada livro será enviado bimestralmente

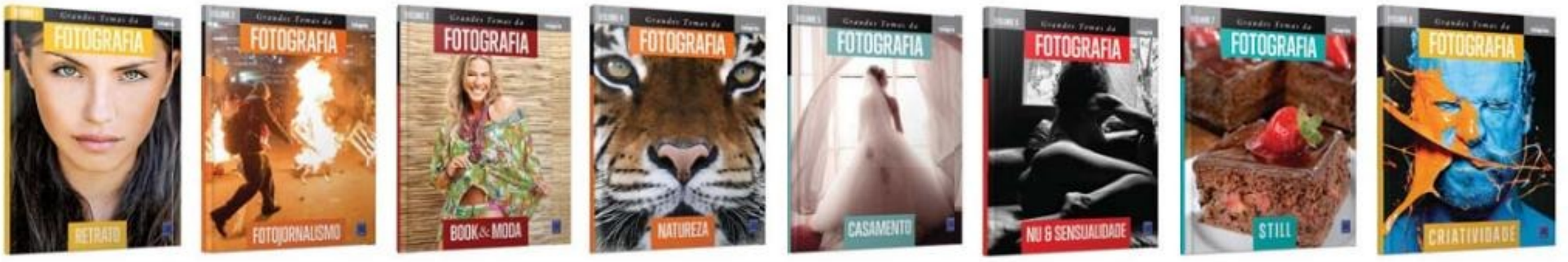
80 PÁGINAS
CAPA DURA
19,4cm X 25,4cm

FOTOGRAFE MELHOR

COLEÇÃO GRANDES TEMAS DA FOTOGRAFIA

Tiragens Limitadas

Os grandes mestres da fotografia brasileira e mundial mostram como fotografam, as técnicas que usam, e dão dicas para você aprimorar cada vez mais seus conhecimentos.



Retrato — Fotojornalismo — Book & Moda — Natureza — Casamento — Nu & Sensualidade — Still — Criatividade

COMPRE A COLEÇÃO COMPLETA DE 8 LIVROS

de: ~~R$ 1000,00~~ • por: **12x R$ 49,90** • **R$ 579,90** à vista no boleto

Frete Cortesia

128 PÁGINAS
CAPA DURA
20,5cm x 27,5cm

*Frete não incluso. Preços válidos até 30 de junho de 2016 ou enquanto durarem nossos estoques.

Tire dúvidas e compre pelos telefones **0800 8888 508** e **(11) 3038-5050** (SP), ou encomende pela internet em **www.europanet.com.br/catalogo**

INFORME A OFERTA **6004**

WOOON

DROPS
SOCIAL COMICS

DOS QUADRINHOS PARA AS TELONAS, E VICE-VERSA

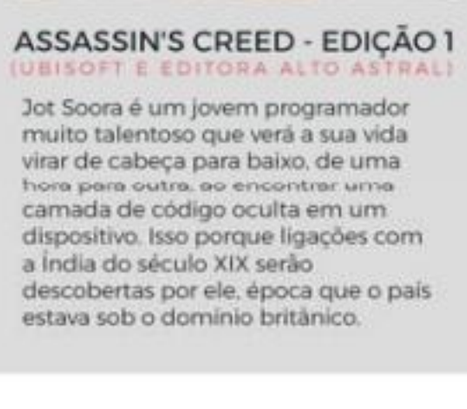
A paquera entre a sétima e a nona arte nunca foi discreta. Os heróis dos quadrinhos, mais cedo ou mais tarde, acabam indo parar num cinema pertinho de você. O mesmo acontece com os protagonistas do cinema que ganham seu lugar nas HQs.

O Juiz Dredd, em 1995, passou a ser a lei também das telonas e voltou para o cinema em 2012. Os cenobitas, de Hellraiser, sempre em busca de mais prazer, não hesitaram em fazer o caminho inverso. E essa lista cresce a cada ano.

Bloodshot, da Valiant e HQM Editora, vai ganhar o seu primeiro longa pela Sony Pictures com roteiro de Jeff Wadlow. Assassin's Creed, que surgiu como um game e depois adentrou no universo dos quadrinhos, da Ubisoft e Editora Alto Astral, chega ainda este ano nas salas de cinema de todo o mundo. Além das travessuras divertidíssimas dos Minions, o Robocop, com o seu novo visual e histórias diferentes para cada edição, também faz parte do catálogo da Editora Alto Astral, assim como Hellraiser The Dark Watch.

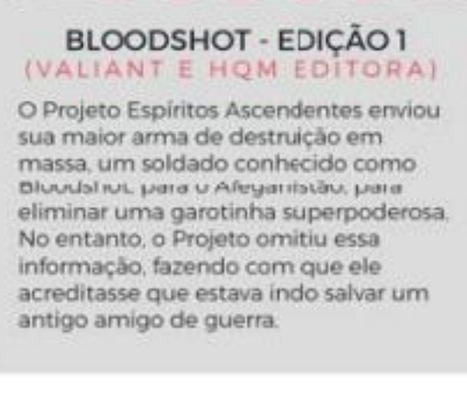
Todos esses quadrinhos estão disponíveis no Social Comics e você pode conferir agora aproveitando os 14 dias gratuitos. E não precisa se preocupar com o seu pacote de dados, a plataforma também oferece leitura offline.

QUADRINHOS:



ASSASSIN'S CREED - EDIÇÃO 1
(UBISOFT E EDITORA ALTO ASTRAL)

Jot Soora é um jovem programador muito talentoso que verá a sua vida virar de cabeça para baixo, de uma hora para outra, ao encontrar uma camada de código oculta em um dispositivo. Isso porque ligações com a Índia do século XIX serão descobertas por ele, época que o país estava sob o domínio britânico.



BLOODSHOT - EDIÇÃO 1
(VALIANT E HQM EDITORA)

O Projeto Espíritos Ascendentes enviou sua maior arma de destruição em massa, um soldado conhecido como Bloodshot, para o Afeganistão, para eliminar uma garotinha superpoderosa. No entanto, o Projeto omitiu essa informação, fazendo com que ele acreditasse que estava indo salvar um antigo amigo de guerra.

JUIZ DREDD: MEGAZINE ESPECIAL - EDIÇÃO 1
(2000AD E PACO'S DIGITAL)

Uma nova onda ameaça varrer Mega-City Um, colocando em risco a própria estrutura da cidade. Uma onda chamada... DEMOCRACIA! Quando um pequeno grupo de ativistas democratas é massacrado pelas implacáveis forças da lei - personificadas no rosto pétreo do Juiz Dredd - a insatisfação toma conta das ruas e coloca em xeque todo o sistema judicial.

Cadastre-se agora e aproveite 14 dias grátis!

socialcomics.com.br

SocialComics®

Paixão por quadrinhos

socialcomicsbr

PIXEL SHOW

FESTIVAL DE CRIATIVIDADE

22 & 23 OUT 2016

PALESTRANTES CONFIRMADOS

Argentina CHU DOMA

Israel DAVID POLONSKY

Brasil HARUO KANEKO

Inglaterra ROD HUNT

Brasil DANIEL BRUSON

Brasil BARBATUQUES

O MAIOR EVENTO DE ARTE E CRIATIVIDADE DA AMERICA LATINA

ADQUIRA SEU INGRESSO: www.pixelshow.com.br

REALIZAÇÃO:

APOIO: LATAM AIRLINES

MEDIA SPONSOR OFF: abc DESIGN, Revista Fotografe, LOCAWEB, Revista Mundo Geek, PlayStation, XBOX360, Digital Photographer